

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 11
Desde el lejano oriente llega la demo más alucinante del momento, "PRINCE OF PERSIA 2", toda una aventura.
ESTE MES ALUCINARAS CON LA DEMO DE 3 1/2" ALTA DENSIDAD Y LA PRIMERA ENTREGA DE NUESTRA GUIA DE USUARIOS DE PC.
HD
Todo lo que siempre quisiste saber acerca de Windows 3.1 y nunca te atreviste a preguntar
EL MISTERIO SE HIZO POSTER CON:
SHADOW OF THE COMET
ISHAR II
LOS MENSAJEROS DE DOOM
8 414090 201261
00011
NIGEL MANSELL'S
WORLD CHAMPIONSHIP
TODAS LAS PISTAS DE:
THE LEGEND OF KYRANDIA
GOBLIINS 2
NIGEL MANSELL'S
¡HAZTE CON EL MUNDIAL F-1!
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.





ISHAR II
El retorno de Avatar
La aventura de Ishar vuelve a tomar forma con una nueva entrega más desafiante y tortuosa que la anterior.



LEMMINGS 2
Doce divertidas tribus
Nuevas formas para los seres más simpáticos del universo del PC.



SHADOW OF THE COMET
Y el terror se convirtió en juego
Ponte al frente de la investigación más escalofriante que puedas imaginarte.



SOLO EN CASA 2
Aventuras en Nueva York
Los ladrones no te han olvidado, así que prepárate para la más trepidante huída de tu vida.



GOBLIINS 2
Una estrambótica pareja
No te será dificil rescatar al hijo del monarca si sigues nuestras indicaciones con mucha atención.

Y también:

OK News 4

OK Preview:

Ishar II (Messengers of Doom)	6
Ultima VII (The Black Gate)	10
Zool (Ninja of 9th dimension)	14
Veil of Darkness	16

OK Pasarela:

Spear of Destiny	20
Lemmings 2	24
Shadow of the Comet	30
Flashback	34
Prehistorik 2	38
Prince of Persia 2	42
Paladin II	46
Arma Letal	54
Nigel Mansell´s World Championship	56
Solo en casa 2	60

OK Tricks & Tracks:

The Legend of Kyrandia	64
Gobliins 2	74

OK Pack Games

Wing Commander II (Misiones)	88

OK Connection:

Pro Audio Spectrum 16	92

OK Ocio 96

Ok Hits 98

Nuestros anunciantes:

Dro Soft .... 13 y 19
Proein .... 41, 63 y 99
Firestiu 49
Informática Fácil 52
Erbe .... 73 y 100
Grand Slam 87

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Junio por fin. El calorcillo empieza a dejarse notar y las piscinas a conseguir suculentos ingresos gracias al sofoco generalizado. Pero que nos van a contar a nosotros de sofocos con el "mogollón" de títulos estivales que se nos viene encima. Nosotros, siempre dispuestos a daros lo mejor de lo mejor, hemos tenido problemas para realizar una selección que os agradara, y ésta super-revista ha sido el deslumbrante resultado. Para empezar, te regalamos la demo más oriental del momento : **"Prince of Persia 2"** y además en **alta densidad**. No contentos con eso, intentamos acercarte al mundo informático con la primera entrega de la colección de libros **"Guía del Usuario de PC"** que hará furor entre vosotros, empezando por **Windows 3.1**, un tema candente.
Retomando el tema, os ponemos al tanto de las últimas novedades que se aproximan. "Ishar II", "Ultima VII", "Zool" y "Veil of Darkness" son el exponente claro de que la producción de juegos va por buen camino, nuestras "previews" os resultarán muy interesantes. Asímismo, en nuestra pasarela, desfilan títulos que alcanzarán un éxito total, como por ejemplo "Lemmings 2", "Shadow of the Comet", "Flasback", "Prehistorik 2", "Prince of Persia 2", "Paladin II", "Arma Letal", "Nigel Mansell" o "Solo en Casa 2", un ramillete de estrellas que te pondrán en marcha sobre la pista de los videojuegos más entretenidos del momento. Como siempre, te ayudamos a finalizar tu juego preferido con todas las pistas de "The Legend of Kyrandia" y "Gobliins 2", dos aventuras a tener en cuenta. En las páginas de nuestras secciones habituales podrás encontrar temas tan interesantes como las nuevas misiones de "Wing Commander II" o asuntos técnicos de relevancia como es el caso de las virtudes de la tarjeta de sonido Pro Audio Spectrum 16, sonido digital a tope. Para finalizar, deciros que estamos aproximándonos inexorablementa hacia las vacaciones y, por tanto, podemos asegurar que la próxima revista será aún más "caliente". ¡Bye!

PRINCE OF PERSIA II

La demo de las mil y una noches

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 ó superior. 540k de RAM libres . **Disco Duro**, **Unidad de disco**: *3 1/2"* **HD**, **T. Gráfica**: *VGA* 256 colores, **T. Sonido**: *Adlib, Sound Blaster, Roland.*
Instrucciones de carga: Crear un directorio y copiar dentro de él todo el contenido del diskette de demostración. Entrar en el directorio y teclear **PRINCE** y a continuación **RETURN/ENTER**. Para mover al personaje, se utilizan las **teclas de cursor** y la tecla **Shift**. Para atacar con la espada, se pulsa primero la tecla **Ctrl** y después se usan las **teclas de cursor** para golpear.

☎ LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Administrador General : José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix José Físico Vara.
Redactor: Juan Carlos Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Angel Fco. Jiménez, Antonio Martinez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, J.«Longfingers», José Villalba Medina, Luis Villar, Lucas «Typewriter», Borja de Medrano, Jesús Hervás.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.), David Tenè (Francia), Paul Rigby (Gran Bretaña).
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marketing: R.M.G. y Asociados.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain VI 93.
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60.
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



Psygnosis
VA DE PREMIO

La conocida compañía de Liverpool, se ha convertido en la primera compañía de software de juegos de ordenador que recibe el premio a la exportación: "The Queen's Award for Export".
Siendo sus exportaciones principales las dirigidas a Norteamérica, Europa, Australasia y Japón.
Desde su fundación en 1984, la firma madre de los "Lemmings", entre otros grandes juegos,ha visto triplicar el número de su personal y en la actualidad cuenta con con más de cien especialistas y más de treinta equipos de desarrollo en

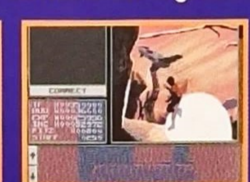
PROEIN
NUEVOS TITULOS



Este "veranito" nos tememos que vendrá super cargadito de nuevos lanzamientos y muchas sorpresas. Proein no quiere andar a la zaga del éxito y prepara una buena colección de títulos que se espera causen el impacto esperado entre los más "jugones". De entrada, os adelantamos un par de los que próximamente se incorporarán al mercado del videojuego. "Ambush at Sorinor", presenta una batalla de clanes en un mundo realmente salvaje y complicado, que divertirá al más indeciso con unos gráficos de calidad y un sonido digital de verdadero carácter. Asímismo, aparece "Maelstrom", un universo de estrategia e inteligencia aliñado con convincentes ingredientes gráficos y de animación. Y también vienen "Monopoly", "Cyberspace", "War in the Gulf", "Wayne's World" ... ¡buuf, que mogollón".







ARCADIA/ACCOLADE
ABRIENDO HORIZONTES

ArcadiA software, s.a



Es bueno que la competencia aumente en número siempre y cuando los usuarios obtengan una mejor calidad de producto y salgan igualmente beneficiados de esa competencia. Arcadia, que tal es el nombre de un nuevo distribuidor de software de videojuegos intenta ocupar un puesto en este complejo mundo y de momento, preparan algunos títulos como "Blue Force" y "Protostar" que harán su aparición en Septiembre. Accolade es la compañía suministradora de los mismos pero no dudamos de que pronto habrá más firmas implicadas. Lo importante es que nosotros, como usuarios, ganemos un amigo nuevo, por eso les deseamos toda la suerte del mundo. ¡Adelante!





SYSTEM 4/Digital Integration/ Coktel Vision
PARA VOLAR

La compañía System 4, lanza al mercado para este mismo mes de Junio, algunos productos que esperan que adquieran una velocidad superior a la luz en su subida hacia los primeros lugares de la lista de videojuegos de éxito. "Tornado", es un simulador de vuelo de combate que hará las delicias de los "pilotos" de butaca tan extendidos por el suelo patrio, Digital Integration es la "culpable" de tamaña aventura.









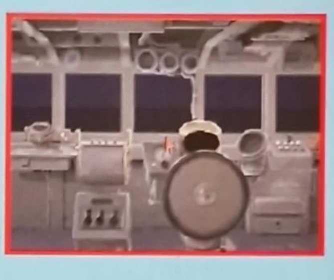
todo el mundo trabajando en pos de nuevos proyectos. Y dentro de éstos, su objetivo central es alcanzar el primer puesto en la tecnología del CD ROM. De hecho, y en colaboración con Sony Imagesoft, Fujitsu, JVC, Sega y otras firmas, ha lanzado el mes pasado en Japón, su primer título en CD: "Microcosm". Tampoco debemos olvidar otro logro significativo en este mismo formato: "Drácula de Bram Stoker" basado en la película homónima. Vaya para ellos nuestras más sinceras felicitaciones.

ERBE/MICROPROSE

GUERRAS DE BARCOS



Se anuncia como inminente la última producción en cuanto a simuladores de batallas navales se refiere. Microprose es el "armador" en cuestión de la historia que lleva el nombre de "Task Force 1942" y que está basada en las batallas celebradas en el pacífico durante la mencionada fecha. Un estímulo que Erbe se encargará de acrecentar con la correspondiente traducción y producción.





Si la marcha militar y los poderes absolutos de la Marina quieres a tu alcance tener, este juego no has de dejarlo correr...













Por otro lado y para fechas algo más lejanas, concretamente Septiembre, podremos volver a disfrutar de la magia en tres dimensiones con "Lost in Time" una videoaventura de Coktel Visión marca de la casa. Y es que, por suerte, estas compañías no paran de hacer buenas cosas.

SONY

EN SU HABITUAL LINEA VISUAL

Que Sony es una marca de prestigio dentro del mundo del audio-video es una cosa que no nos extraña sobremanera. Que su factoría de productos siga creando con prolífica vehemencia productos sin descanso, tampoco nos dejará perplejos. Por eso su nuevo modelo de monitor Sony trinitron 20" GDM-2038, aumenta una familia que triunfa allí donde entra. Este aparato de alto rendimiento, incluye un microprocesador avanzado que nos permite un control total de los parámetros de la imagen. Su alto refresco (80 Hz. en 1280x1024 no entrelazado) da imágenes sin prácticamente parpadeo en altas resoluciones, permite la expansión del área visionada sin distorsionar y con su exclusivo sistema SDMS (Sony Display Memory System) optimiza la imagen de nuestro PC de gama alta e incluso Macintosh. Sus diferentes juegos de controles digitales dejan a nuestro antojo el manejo y ajuste de las distintas temperaturas de color. Y no hablemos ya de su capacidad para controlar brillos, contrastes, tamaño horizontal o vertical, etc... Sony sigue siendo el "number one" del universo visual.



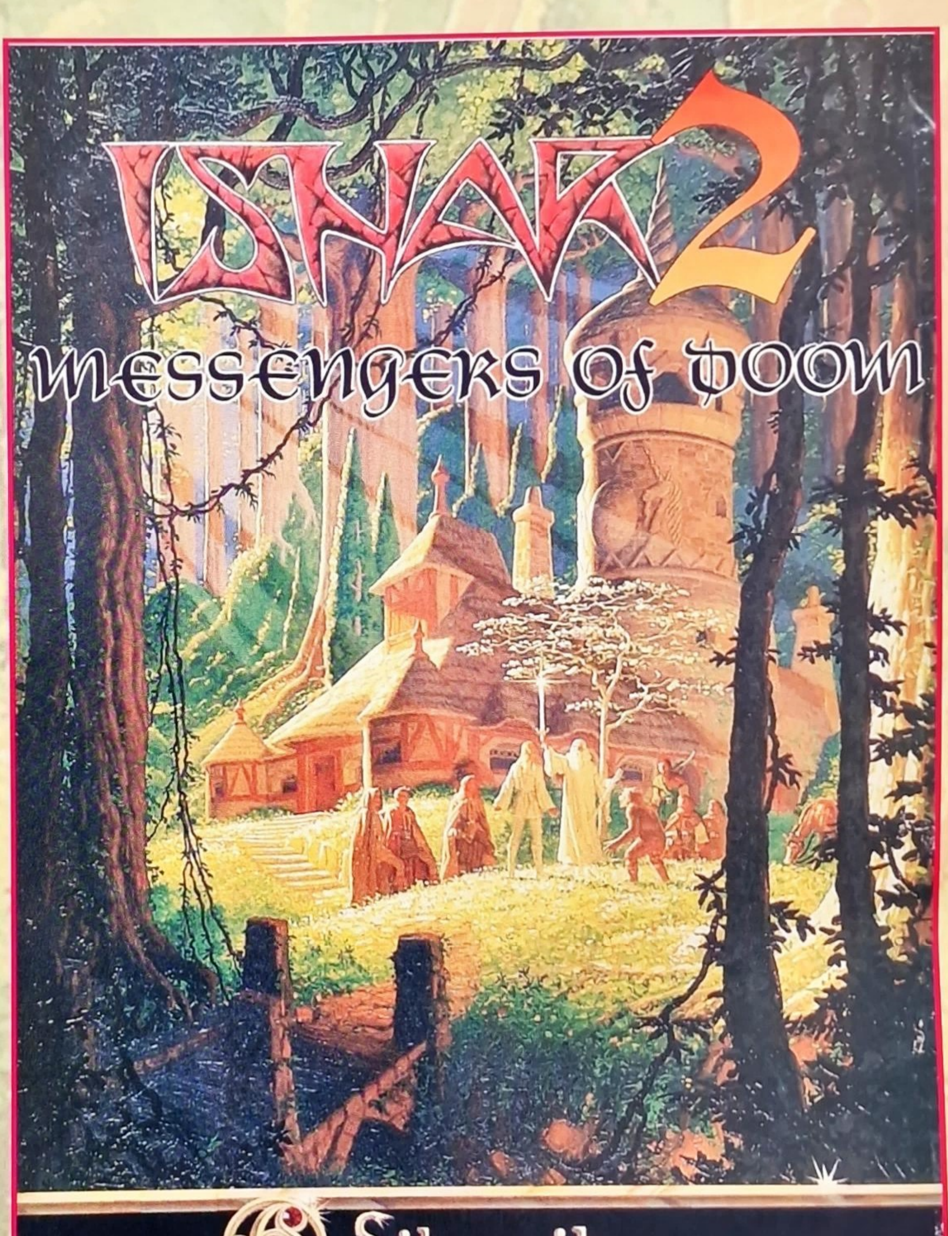
SONY



BOSQUE DE R

- OK Preview: ISHAR 2 (MESSENGERS OF DOOM)
- Compañía: SILMARILS.
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: COMPATIBLES PARA PC.

Una vez superados los episodios anteriores, léase "Crystals of Arborea" e "Ishar, Legend of the Fortress", y estabilizada la tranquilidad en la isla de Ishar, era el momento de que una nueva amenaza cumplimentara afortunadamente los requisitos para elaborar un nuevo ciclo que nuevamente probará todas nuestras habilidades adquiridas. Ha llegado el momento del retorno a Ishar.





Solamente los más viejos del lugar, recordaban con interés y cierta pesadumbre los hechos acaecidos en la historia de Ishar. Hoy por hoy, todas aquellas batallas habían cesado, la ciudad era un centro donde la inteligencia bien entendida se estrechaba la mano con la cultura para conseguir una prosperidad poco habitual para la época.

ENTRO EN EL RHUDGAST





LOS HECHOS

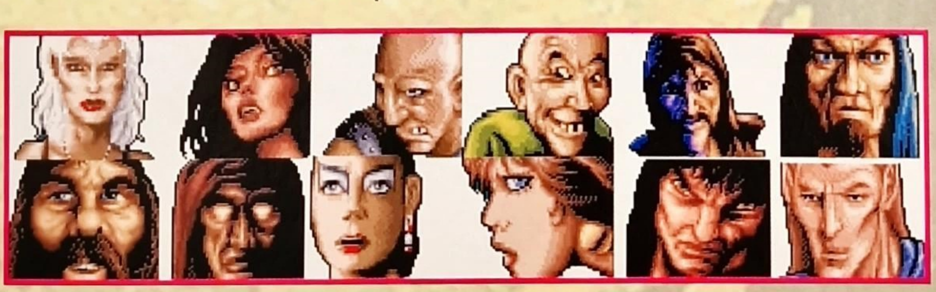
Era obvio que aquella situación era muy difícil que se mantuviera por mucho tiempo. Las ansias de dominio de ciertos dirigentes extranjeros, tocaban con su maléfico dedo los recortados límites fronterizos de la isla. Algo hacía sospechar que la hegemonía de Ishar era pretendida por un soberano muy poderoso que superaba en fuerza y osadía a cualquiera de los anteriores enemigos que una vez pretendieron hacerse con las riendas del país. Las confesiones de Jon, el anciano alquimista convertido en ermitaño de los bosques de Rhudgast, hacían esperar lo peor. Habia llegado un nuevo desafío para Jarel.

Las seis islas de Ishar, si exceptuamos Kendoria, quedaron denominadas por los nombres de aquellos compañeros que Jarel tuviera durante sus enfrentamientos con el malvado Krogh, sobresaliendo entre todas ellas la isla de Zach, desarrollada muy rápidamente gracias a las emigraciones de las gentes de la Tierras del Norte.



OBJETIVOS, DIFERENCIAS, IMPLEMENTACIONES ...

Nuestra misión es recuperar todas las reli-







quias de un mago. Estas se encuentran dispersas por las islas y de su unión dependerá resucitar y, como consecuencia, eliminar el misterio de la Secta de las Sombras, desmantelando la red de drogas y eliminando al máximo villano Pas Beau.

Si lo comparamos con Ishar, encontramos que los modos de desplazamiento conservan su concepción inicial, lo cual será muy de agradecer por todos los incondicionales de las aventuras precedentes ya que no necesitarán variar su modo de acción. Además, si con el equipo "fichado" en Ishar, te fue bien, podrás seguir utilizándolo en el nuevo reto aunque cuentes para esta ocasión con un montante total superior a cinco millones de combinaciones de equipo posibles.

Las escenas que se realizan durante el día o durante la noche, tendrán esta vez un exhaustivo control. Se han añadido secuencias fílmicas que han hecho que los intervalos entre una y otra acción adquieran una vistosidad francamente espectacular.

Silmarils ha acondicionado la nueva versión de acuerdo con las sugerencias obtenidas de los usuarios a través de su red Minitel. Un acierto que les ha llevado a incorporar implementaciones tan sugerentes como la agrupación de las teclas de ataque, el acceso directo a los paneles de gestión, un uso más cómodo y sencillo de hechizos, la aparición de iconos en lugar de textos de gestión y como colofón un mapa que estará presente durante todo el recorrido.

Del mismo modo, las prácticas han sido suprimidas y ya no se conservará tampoco el mismo sistema de grabación de partidas. Si ha esto añadimos que la mágia jugará un papel importante, permitiendo al jugador preparar sus propias pociones y hechizos que podrá añadir a la lista antigüa de los mismos, podríamos decir que nos encontramos ante el "top of top" del tema Ishar.







CAMPO DE JUEGO

Como era de esperar el lugar donde se desarrolla la acción, ha sido aumentado considerablemente tanto en superficie (tres veces más grande) como en en lugares (100.000) y vistas (400.000), manteniendo totalmente su originalidad.

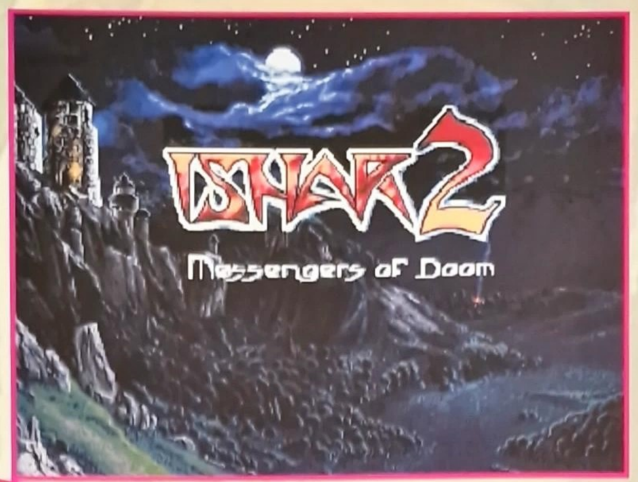
Los ambientes y decorados que componen el juego se han mejorado en calidad, desarrollo y presentación gráfica lo que hará que nuestro paseo por los diferentes





entornos consiga abstraernos del lugar en el que comencemos a jugar, llegando a parecer que estamos realmente en la ciudad, montañas, bosques, llanuras, playas, castillos o cualquiera de los elementos por los que deberemos actuar.

Será muy importante, como ya lo era en la versión anterior, para la completa resolución de cada enigma y enfrentamiento, dominar los aspectos sicológicos de aquellos componentes del equipo que hayamos decidido elegir. Está claro, que su personalidad e iniciativa propia en cada situación pueden redundar en modo poco beneficioso para nuestras aspiraciones.













FINALIZANDO

Solamente comentar que la música actúa de manera permanente durante cualquier fase del juego, haciéndolo si cabe, más brillante. Además no hay problemas de compatibilidad, al parecer, con ninguna de las tarjetas de sonido diseñadas para PC. Como comentario final, no se nos debe escapar que "ISHAR 2 (Messengers of Doom" debe ser perseguido por quienes saben saborear en toda su extensión un apetecible menu "rolero".

Alicia Pinillos.









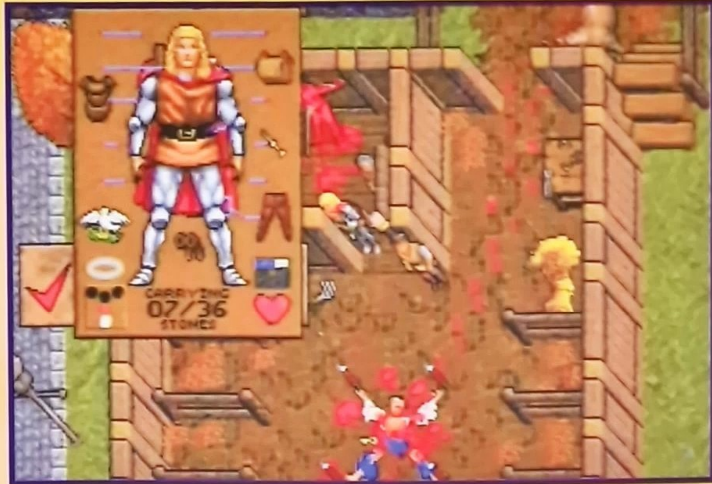
- OK Preview: ULTIMA VII (THE BLACK GATE)
- Compañía: ORIGIN.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND-BLASTER, ROLAND MT 32/LAPC-1

¿ULTIMA O PENULTIMA?

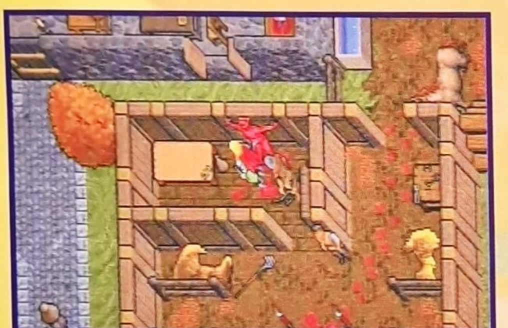
La saga por antonomasia denominada "Ultima", crece prolíficamente sin que apenas nos demos cuenta. Poco a poco, las mejoras se van incorporando con importante celeridad y ya pronto podremos pasar buenos ratos probando con los desafíos de ésta séptima parte. Para todos aquellos seguidores de la serie, añadiremos un dato importante, la octava entrega ya "pulula" por algunos mercados extranjeros.















RETROCEDAMOS EN LA HISTORIA

Avatar, (nombre referido a la reencarnación de una deidad hindú que aunque no tenga mucho que ver, siempre da cultura) encarnado en tu persona, uséase tú mismo, recibe un misterioso mensaje proveniente de otra lejana dimensión. El remitente, no es otro que un perverso ser que amenaza a Britania de un modo oculto, vamos, que se trata de un conspirador de alto poder con una maligna mentalidad con respecto al futuro de la mencionada isla.

Estabas obligado a viajar al citado lugar como paladín que eres e intentar mantener los pasos correctos que te lleven al desmantelamiento de tamaña trama.

Cuando por fín llegas al lugar, te das cuenta de que el tiempo vuela y que ya han sucumbido 200 años desde que vinieras por primera vez.

Observas que la civilización ha evolucionado de manera ostensible a mejor, pero aún así notas que aquellas tierras estan marcadas por algunos acontecimientos :

- Una enfermedad incurable que parece causar estragos entre los magos.
- Los experimentos que los jóvenes realizan con material radioactivo.
- La polución y los vertidos se extienden por todas partes de forma no muy ecológica.
- Las puertas lunares que anteriormente gozaran de nuestra confianza, no funcionan.
- Un asesino anda suelto cometiendo horribles crímenes y asolando las ciudades.

TU MISION

Deduciendo, deduciendo, llegas a la conclusión de que tu cometido principal es el de "desfacer" toda esta serie de entuertos y, obviamente, localizar al culpable que se oculta detrás de semejantes acontecimientos.

Por vez primera, aunque esperemos que siga mejorando el tema, "Ultima VII (The Black Gate)" combina los conocidos elementos de magia y espada de las anterio-







Las vistas aéreas del juego producen una sensación extraña pero muy ilustrativa de todo el entorno donde se centran las acciones.

res aventuras con otros de misteriosos asesinatos y "emocionantes" horrores.

Además de tu habilidad en la lucha contra empecinados monstruos, deberás explotar toda tu pericia para explorar con éxito todo tipo de mazmorras, localizar y enriquecerte con tesoros ocultos, dominar el arte de la investigación y detección de posibles mensajes, objetos, secretos, etc.. o nunca conseguirás descubrir el secreto de La Puerta Negra.

SUS CARACTERISTICAS

Esta nueva y ampliamente mejorada versión del famoso sistema de Rol, "Ultima", contiene una sorprendente autenticidad que logrará que te involucres en cada acción sumergiéndote en el fondo de la misma sin excesivos problemas. Los gráficos y las perfectas animaciones construidas para VGA de 256 colores han dado de sí el más alto grado de poder que se exigía para afrontar tamaño proyecto.

Añade, además, una completa panorámica de una exquisita destreza, presentada de un modo ampliamente detallado en modo interactivo. Se incorporán cientos de objetos que para esta aventura tienen un carácter único, incluyendo también nuevas zonas de territorio para explorar y ¿por qué no? jugarse el pellejo.

El sonido presenta una matización tan conseguida, que alcanzarás a oír perfectamente el fluir de ríos, las gotas de agua al caer en el interior de cada caverna y hasta el canto secuencial de los grillos. Si posees los accesorios necesarios, observarás que la sincronización de pantallas, lenguaje digitalizado y toques musicales, está realmente conseguida.

La protección se entrega junto a una especie de mantel o similar que tiene su motivo de interés y de decoración. Al fin y al cabo creo que nos vamos acostumbrando a aceptar que los señores de Origin desean hacernos cada vez más dificil la elección de un juego.

ALICIA "APIRO".













- OK Preview: ZOOL (El Ninja de la "Nth" Dimensión)
- Compañía: ERBE.
- Distribuidor: GREMLIN.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER.



LA DULC

El mundo de los videojuegos estaba algo cansado de todos los héroes galácticos, infrahumanos, musculosos y aguerridos que pululaban a diestro y siniestro por cada byte libre de la memoria. Un buen día las computadoras decidieron que había que pensar en algo que tuviese mucho tinte de colorido y diversión. Realizaron un "casting" con diversos y variopintos seres y tras largas horas de deliberación, apareció por allí un pequeño personaje enmascarado de cuyo disfraz emanaba un singular poder. Se llamaba Zool. Fue por supuesto contratado y... aquí está.

Son las 14:30 horas, estamos en la 9ª dimensión, un mundo que ni siquiera vosotros conocéis. Los disturbios producidos por los diversos entes que pueblan este universo han tocado las narices de la computadora general. Reunido el gran consejo "pecero", decidieron la contratación de algún personajillo popular que les sacara de tamaño enredo, devolviendo la paz a esta lejana dimensión con la consiguiente publicidad que lograría convertirlo en un lugar de veraneo de la clase alta.

Tras contactar con Superman, Batman, Capitán América, Spiderman, Superlópez, Ruiz Mateos e incluso Gil y Gil, el consejo se dio cuenta de que era una labor menos fácil de lo que parecía y que todos poseían excusas que les hacían imposible prestar sus servicios a tan generoso fin. Cuando todos los timbres habían sido tocados y la desesperanza empezaba a asomar en los semblantes de los ancianos del consejo, un ruido ensordecedor seguido de una fuerte ventolera les sacó de su "aplatanamiento" bruscamente.

Allí estaba, sobre el alféizar de la ventana un ser de extraña apariencia, enfundado en un traje negro cruzado por una barra de color verdes. Guantes y botas ribeteadas en rojo y una máscara a modo de pañuelo del mejor estilo de Bruce Springs-



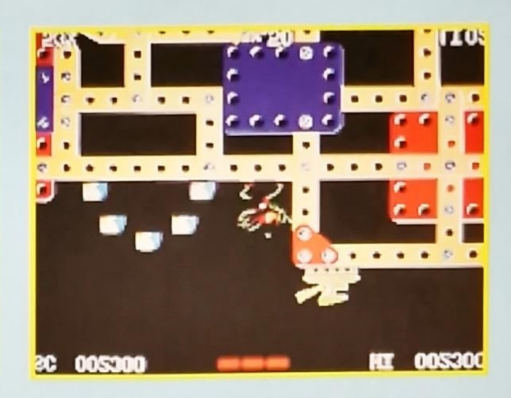












E DIMENSION

teen. Dijo responder al nombre de Zool y venir patrocinado por "Chupa Chups".

Los ancianos se miraron unos a otros y viendo que era la única opción que les quedaba, todos le aceptaron más o menos regocijados. Con presteza le empujaron sobre un teletransportador y lo enviaron al primer nivel de la 9ª dimensión.

EL JUEGO EN SI

Solo quedaron él y sus enemigos como protagonistas de una divertida aventura que combina un gran colorido de gráficos con unos movimientos ágiles que convierten a Zool en un personaje de leyenda. Su fácil manejo y el poco tiempo que tardaréis en descubrir toda la capacidad de acciones y ataques que nuestro pequeño ninja puede realizar, supondrán un aliciente más para vuestras intenciones.

Los escenarios son mundos inimaginables pero en los que la supervivencia supondrá un reto para Zool. Habrá que subir paredes, sortear obstáculos, recoger objetos y, lo que es más importante, acabar con las cohortes enemigas que provocan los disturbios de este extraño paraíso. Menuda cara váis a poner cuando un caramelo "Chimos" con pies os lance una andanada de balas dulces, o cuando los escapados fantasmas del "Pac-man" intenten morderos tobillos, pies y demás. Ni que decir tiene que a mayor nivel peor "leche" en los enemigos.

FINALIZANDO

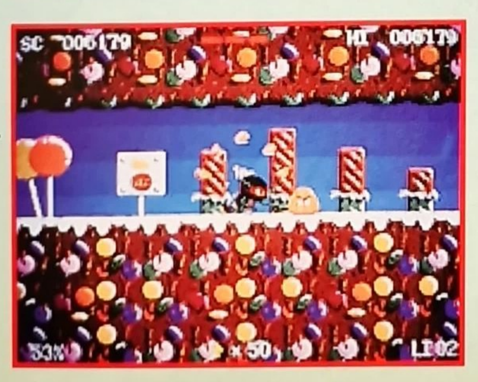
"ZOOL" es una aventura divertida y adictiva que os llevará al desquicie de nervios sin pasar mayores apuros. Un contínuo sube y baja de colores y movimientos. Un ramillete de golpes ofensivos y defensivos que os irá atrayendo más y más. Si queréis una prueba convincente, os diré que estoy escribiendo este artículo en una pausa del juego, ... ¡hasta luego! me está llamando Zool.

Alicia "Apiro"









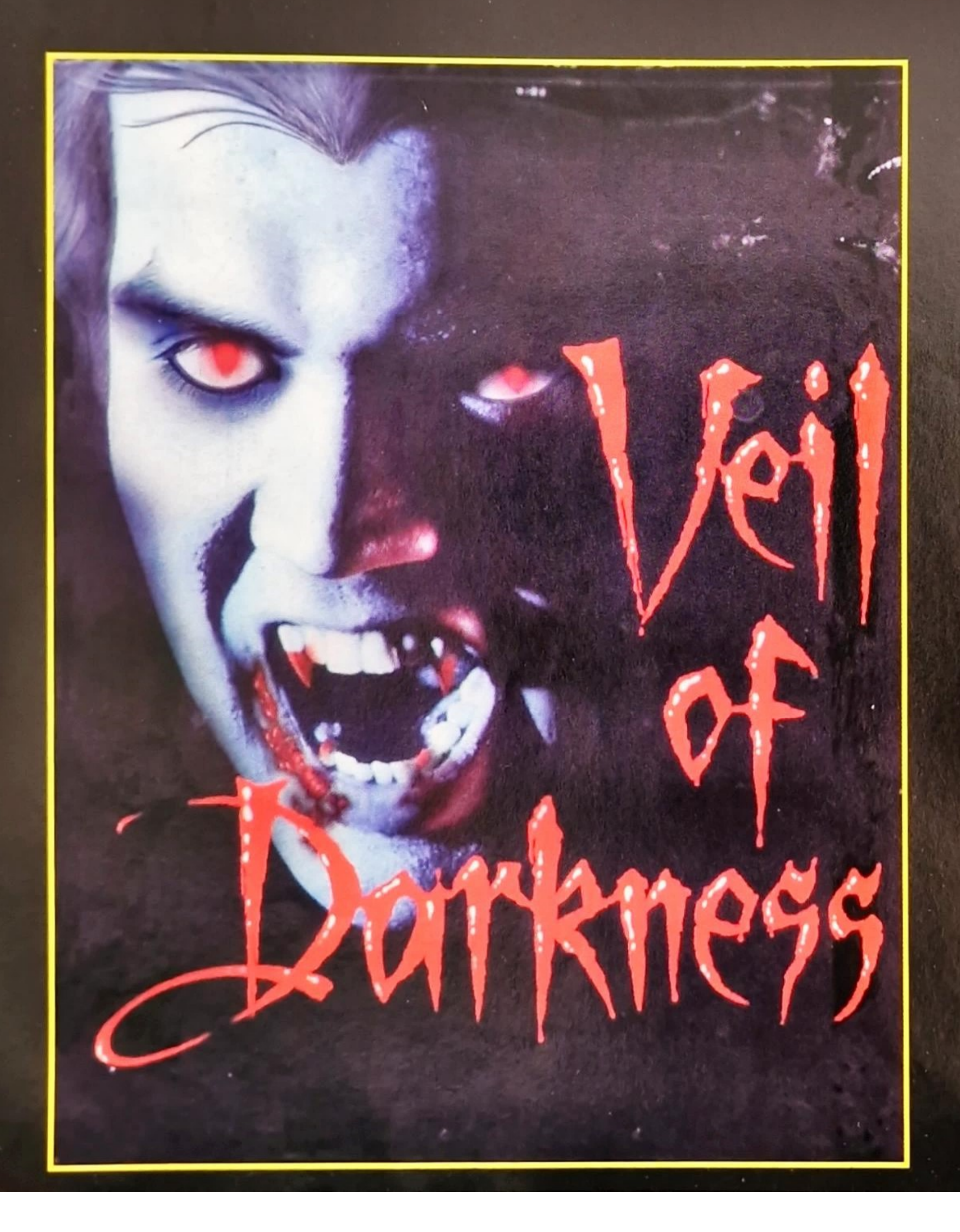




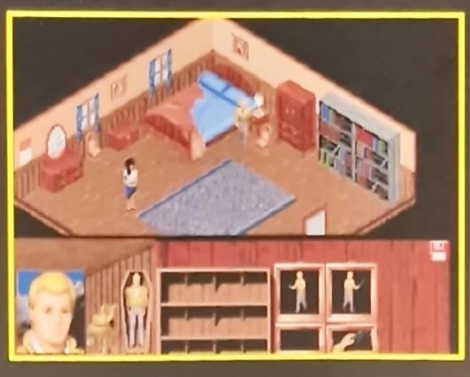


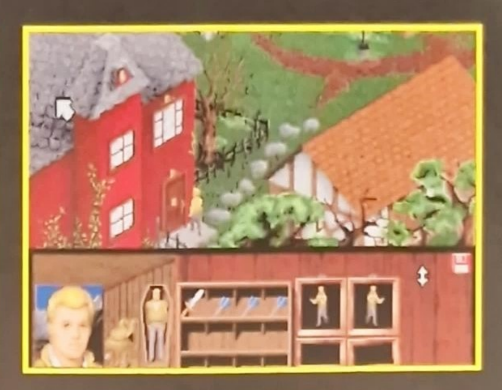
- OK Preview: VEIL OF DARKNESS
- Compañía: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

MAS ALLA DEL TERROR

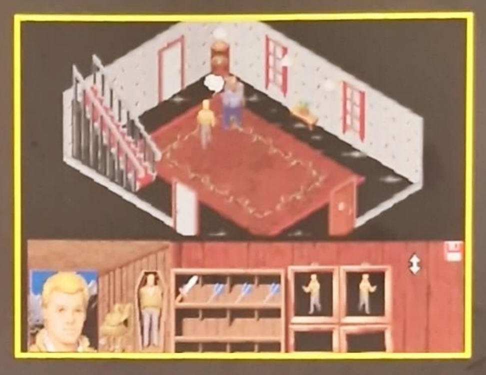


Un príncipe obligado a asesinar a su padre y hermanos, un ser endemoniado que no sólo posee el poder de infligir daño, sino que además el deseo de hacerlo le domina. Alguien que ha disfrutado con la sangre humana durante siglos y ahora se halla refugiado en la fortaleza de una aldea desolada, en un valle olvidado del tiempo. Desgraciadamente has ido a parar allí, tendrás que aniquilarlo o tú serás su próxima víctima.









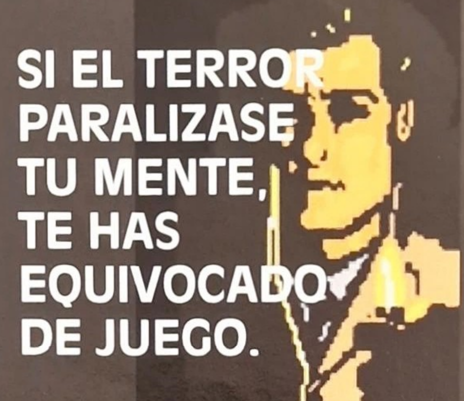
Desde el tenebroso valle podían oírse a lo lejos los motores de un avión. Se escuchaban cada vez más cerca mientras el piloto observaba asombrado como los indicadores del avión se volvían locos girando arriba y abajo descontroladamente. Al sobrevolar un valle, el aparato empezó a descender vertiginosamente hasta estrellarse, sin que el piloto pudiese hacer nada para evitarlo. Por suerte aquel joven pudo salir antes de perder el conocimiento pues, a los pocos segundos, el avión explotó.

Kairn, nuestro malvado príncipe, atraía hombres valientes al valle, retándolos con el fin de comprobar si acaso alguno de ellos era capaz de vencerle. Pero ninguno suponía para él más que un mero entretenimiento, sólo obtenía la diversión de unos breves y mortíferos juegos .. ¿será este joven otra pobre victima?.

ENTORNO DEL JUEGO

"Veil of Darkness" es un juego de aventuras de horror en "tiempo real", ésto es, todo sucede instantáneamente sin interrupciones en el desarrolo del juego. Se juega por medio de tres pantallas: el "Mapa Tridimensional", que en una perspectiva isométrica nos muestra el mapa del juego por el que se mueve el personaje; la "pantalla de personajes" en la cual pueden verse todos los iconos del juego, más toda la información pertinente, y el "Mapa del Valle" que aparecerá cuando desees viajar de una posición del valle a otra.

Aparecen, al mismo tiempo, parte de la pantalla tridimensional y parte de la pantalla de personajes, esto evita tener que pasar de una pantalla a otra durante el juego.



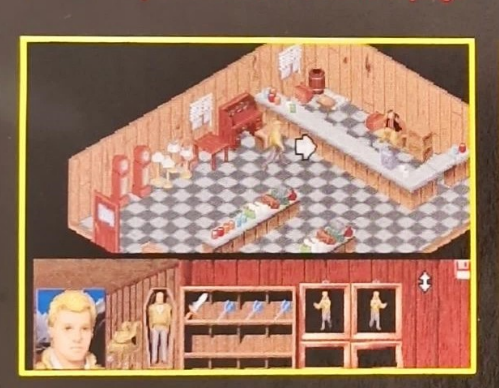
Los realizadores de este juego han realizado un buen trabajo, mostrándonos unos gráficos muy buenos y presentando algunas imagenes verdaderamente impresionantes. Igualmente si dispones de tarjeta de sonido disfrutarás de una buena banda sonora.

Para interactuar con un NPC (personaje controlado por el ordenador) colocaremos el puntero del ratón sobre el NPC y pulsaremos el botón izquierdo para hablar con él. Nos aparecerá una ventana mostrándonos la imagen del NPC y el texto que está diciendo. En el texto habrá palabras claves que aparecen subrayadas que son de gran importancia. Deberemos seleccionar una de las palabras claves para que nuestro personaje realice una pregunta basada en ella. Pero no siempre una palabra clave tiene una respuesta asignada. Estas respuestas nos ayudarán a avanzar en nuestra aventura. Además de las palabras clave incluidas en el texto de las conversaciones de un NPC, hay algunos que poseen palabras clave secretas, tendrás que averiguarlas si no deseas quedarte estancado en el juego.

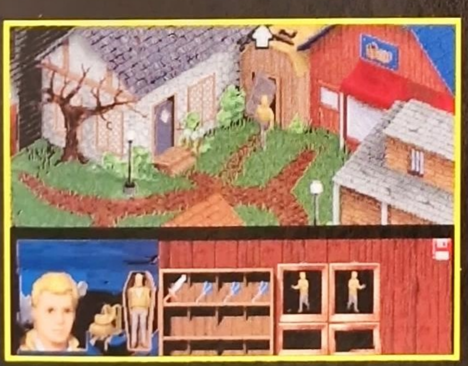
El juego mezcla elementos tanto de los juegos de aventuras como de los juegos de rol. Esta flexibilidad es la clave para que el jugador al que le guste más uno o ambos géneros se divierta con "Veil of Darkness".

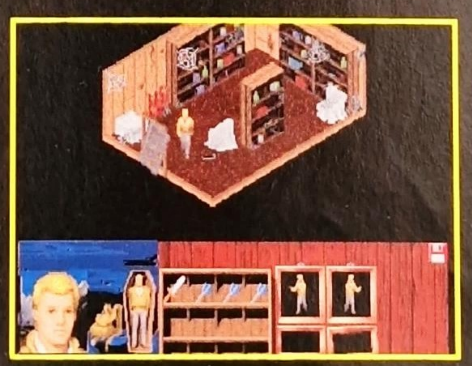
En la parte inferior de la pantalla de personajes está situado el cuerpo de nuestro personaje, en el cual deberemos poner el objeto que queramos utilizar.

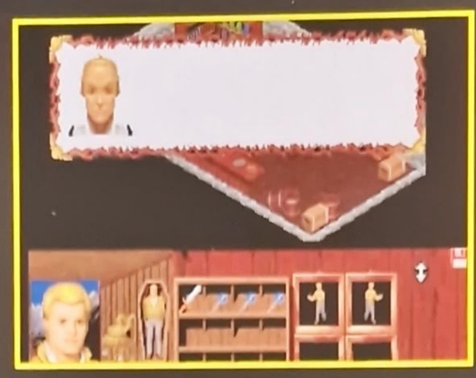
Colocaremos en el Cuello collares y talismanes, y en las Manos la mayoría de los objetos que pueda utilizar, como pueden

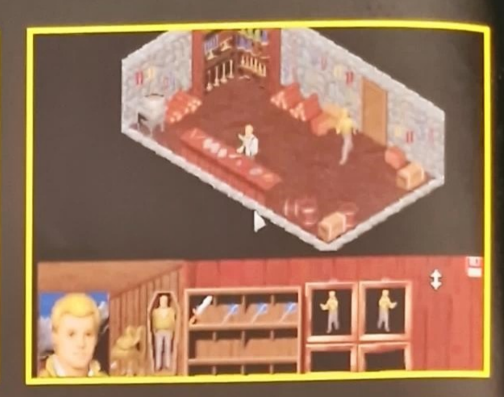












ser las armas, llaves, dinero de plata o hasta objetos mágicos.

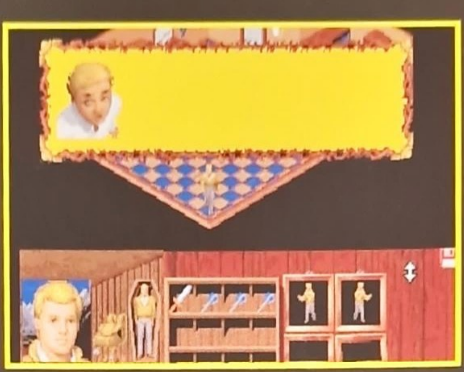
AYUDAS

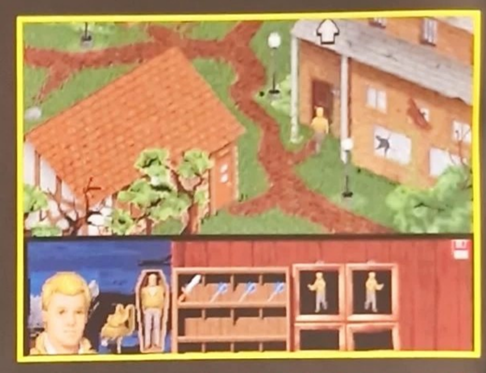
Hay diversos objetos que pueden ser utilizados como armas, algunas pueden ser muy efectivas contra algunos enemigos pero ineficaces con otros, algunas criaturas sólo pueden ser dañadas con un arma especial.

Habrá diferentes tipos de hierbas y hongos que nos servirán como sustancias medicinales, así como las pócimas que pudiéramos encontrar en nuestro viaje...

Nos moveremos por lugares tan escabrosos como catacumbas, mansiones aterradoras, cementerios, cavernas, mausoleos y zonas por las que nuestra vida correrá por serios problemas. Los árboles susurrarán diabólicas consignas a tu paso, revelando secretos, sus secretos.

Tras finalizar la primera aventura del juego en la que nuestro personaje deberá recuperar un martillo y entregárselo al NPC llamado Kirill, se nos entregará la Profecía, la





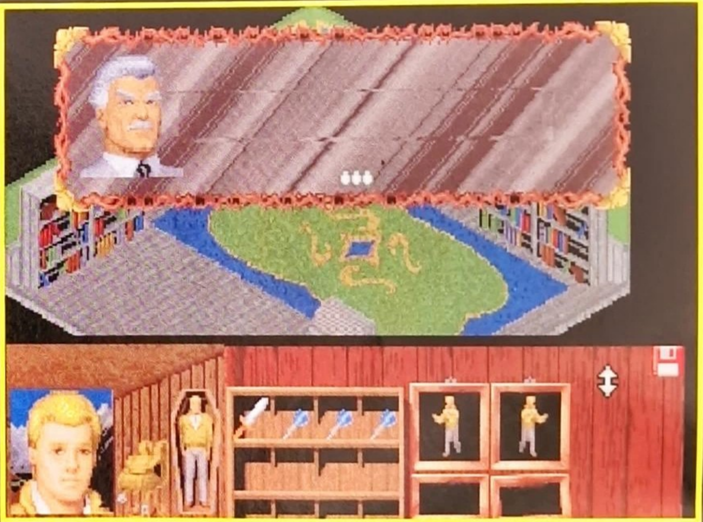
cual dará algunas pistas sobre algunas de las cosas que se deben hacer para conseguir finalizar el juego, también indica el porcentaje de juego que se ha completado.

El vampiro Kairn, un demonio loco de sangre, la peor de las criaturas de este mundo, algo que hay que eliminar cueste lo que cueste.

Ya sólo queda una pregunta por hacer: ¿QUIEN SERA EL VENCEDOR FINAL?...

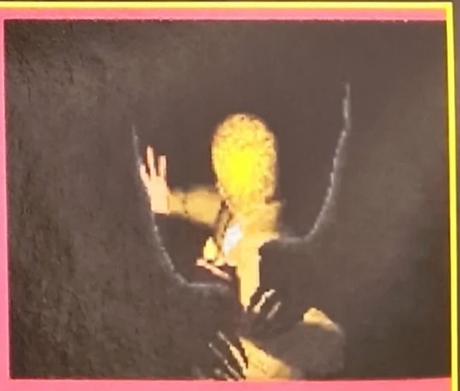
JESUS HERVAS.













¡Dramatismo en tu ordenador!

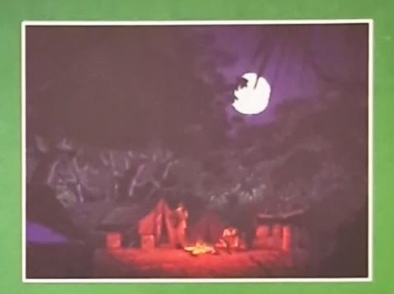
Aventura Gráfica

Retrocede en el tiempo hasta el año 1957 en una expedición al oscuro corazón de la Cuenca del Amazonas. Un desesperado y loco mensaje te envía a una peligrosa búsqueda a través de un territorio en el que las leyendas cobran vida, el peligro acecha detrás de cada rincón y tesoros increíbles esperan a ser descubiertos.

Diseñado según emocionantes y divertidas series como Flash Gordon, La Ciudad Perdida y Rocketman, AMAZON le ofrece un dramatismo no apto para cardíacos y acción ¡a toda velocidad!

Disponible en PC.









UNLIMITED ADVENTURES

Advanced Dungeons & Dragons

PRODUCTO OFICIAL DE ORDENADOR

- Crea mapas y enlázalos con teletransportadores, puertas de entrada y huecos de escalera.
- Elige tus personajes de entre 112 monstruos y personajes.
- Diseña las mazmorras.
- Pon a prueba tu valor.

Crea tu mismo el mejor juego de fantasía.

Juego de Rol

¿Alguna vez has deseado romper las barreras y diseñar tus propios escenarios de aventura?
Pues bien, aquí tienes una oportunidad para hacerlo.

Disponible en PC.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

TSR

SSI

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



- OK Pasarela: SPEAR OF DESTINY
- Compañía: ID SOFTWARE.
- Distribuidor: PIT BULL SOFT S.L.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNBLASTER.







Wolfenstein™

Spear of Destiny™

A Wolfenstein 3D Adventure!

System: IBM PC AT, PS/1, PS/2, Tandy 386 and 100% PC compatible
Memory: 640K RAM required
Graphics: VGA required
Control: Keyboard, Mouse, or Joystick
Sound: Sound Blaster, Ad Lib, Sound Source, PC Speaker

id SOFTWARE

Hace tiempo que hablamos de una videoventura denominada "Wolfenstein 3-D", de sus gratificantes escenas de acción y su alto poder adictivo. Hoy estamos obligados a poner en vuestro conocimiento el lanzamiento al mercado de "Spear of Destiny", una novedad en nuestro país que ha sido ya saboreada por el público inglés y americano. De este modo la realidad virtual aumenta su patrimonio.

LA LEYENDA











Para conocer un poco más a fondo el entorno de "Spear of destiny", debemos situarnos en la II Guerra Mundial, cuando el dominio nazi alcanzaba su punto álgido. Hitler intentaba hacerse con el mayor acopio de objetos antigüos con el sólo fin de mantener una idílica supremacía. Como ya sucediera en otras aventuras con el famosísimo Arca de la Alianza, en esta ocasión se ha apoderado de la lanza que fuera clavada en el costado de Cristo durante su crucifixión. La leyenda asegura que quien la posea, será invencible. Hitler se proponía atacar Francia y necesitaba tener una seguridad de que la conquista se desarrollaría sin mayores complicaciones, así que secuestro la mencionada lanza y de este modo ya tenemos la historia que necesitábamos.

Tu papel en todo este entramado se ciñe al de B.J. Blazkowicz, un agente aliado de valor reconocido y dotado de unas cualidades que le convierten en el hombre ideal para llevar a cabo tan difícil misión. Si juntamos las dos partes de la historia, obtenemos como resultado una trepidante aventura en la que deberemos entrar en una inexpugnable fortaleza con la única misión de recuperar la lanza, derribando así uno de los pilares de las teorías de Hitler acerca de la invulnerabilidad.

PROEZAS APARTE

Sin lugar a dudas, las dificultades van a ser varias aunque la estructura suponemos que ya te la conocerás a fondo. Tendrás que recorrer laberínticas estancias e ir recolectando los diversos objetos que en ellas se encuentren, a todas luces robados de catedrales, abadías e iglesias menores, con el único fin de potenciar el aguerrido pensamiento del ejército alemán.

La lucha que se deberá mantener con la guardia alemana que custodia la fortaleza será a brazo partido. Ellos pondrán tanta intensidad en atacarte como tú en defenderte. Solamente tu habilidad, puntería y pericia podrán sacarte de las más complicadas situaciones. Proezas aparte, cuentas con una pistola y escasa munición que podrás ir renovando a medida que recojas la que se encuentra dispersa por los cuartos del castillo o en los cuerpos de aquellos soldados que hayas eliminado.

Del mismo modo, cada disparo del enemigo que haga impacto claro y directo sobre tu anatomía irá minimizando tus facultades por lo que te verás obligado a buscar aquellas habitaciones en las que puedas reponer tus fuerzas, bien tomando algún alimento, bien utilizando los botiquines de primeros auxilios.

NUESTRA MISION CONSISTE EN RECUPERAR LA LANZA QUE LE CLAVARON A CRISTO.

ARMAS

Habrá momentos en los que considerarás que tu pistola no es lo suficientemente apropiada para enfrentarte con las hordas del ejército alemán. No te preocupes, dispones de varias armas ocultas en salas secretas que podrás utilizar contra el enemigo y cuyo poder de destrucción es severamente alto. Asimismo, cada vez que elimines a algún soldado que porte una ametralladora u otro objeto bélico similar, podrás cogerlo y reutilizarlo automáticamente para bien tuyo y en perjuicio de todo aquel que se cruce en tu camino.

Y hablando de enemigos, hemos de decir que tendrás que solventar a bastantes multitu-



DE LA LANZA

des de soldados y super-mercenarios que opondrán todo tipo de resistencias. Los guardias regulares llevan escrito en su nombre la dificultad que abarcan. Los miembros de las S.S., son algo más complicados pero no tanto. Los perros no portan armas pero casi nunca los ves llegar con tiempo como para reaccionar correctamente. Mención aparte reciben los oficiales, mucho más entrenados y difíciles de superar y los mutantes, humanos resultantes de algún que otro experimento del Dr. Schabbs. Como tales mutantes no son perfectos, para vuestro alivio. La calaña más alta, la proporcionan Big Bosses, Barnacle Wilhelm, Ubermutant y Death Knight, de los cuales no tenemos muchas referencias y a quienes preferimos que saborees personalmente, ¡ojo al dato con estos tipos! Finalmente, deberás de poner al límite tu sentido de la orientación y saber recorrer aquellas habitaciones que hayan quedado olvidadas y en las que podría estar la llave que te permita acceder al nivel siguiente mediante una puerta ultrasecreta que reconocerás enseguida. El resto lo hará la práctica.

HITLER TIENE EN SU PODER UNA LANZA CUYA LEYENDA, DE SER CIERTA, LE CONVERTIRIA EN INVULNERABLE.

UNA NUEVA EXPERIENCIA

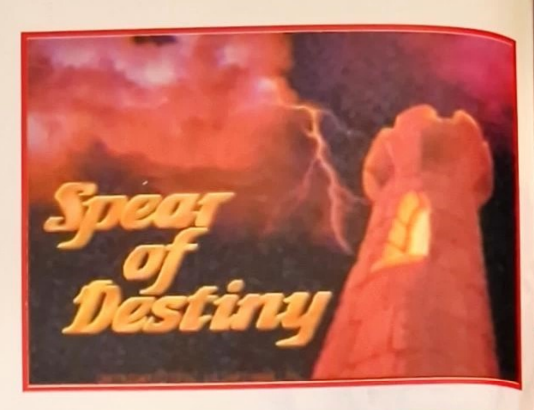
Aunque es cierto que "Spear of Destiny" mantiene el patrón común de "Wolfenstein 3-D", su sensación de auténtica realidad virtual y su perpectiva visual del personaje, lo convierten indudablemente en una atracción muy difícil de eludir.

Si a este hecho añadimos la incorporación de un sonido digital estéreo, resulta que tenemos un producto sumamente aprovechable que inundará con facilidad la memoria de la mayoría del parque "pecero" para congratulación de sus creadores.

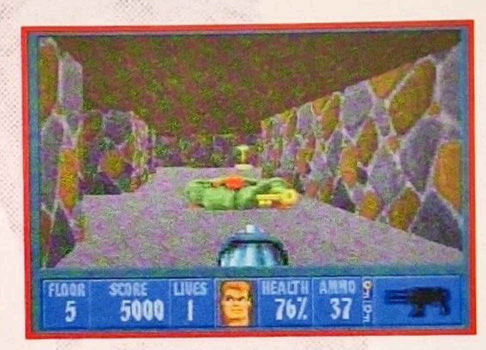
Más de 20 plantas por recorrer y 4 niveles de dificultad que supondrán un nuevo desafío hasta para los más expertos.

Si participaste de la primera versión, pero no quieres perder el hilo de la historia y acabar con la última fechoría de las tropas alemanas, aquí tendrás todas las oportunidades que un fuera de serie como tú necesitas. De verás.

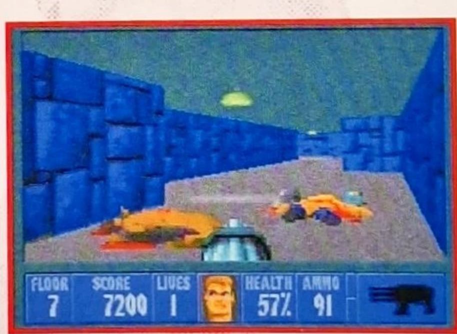
Félix J. Físico Vara.



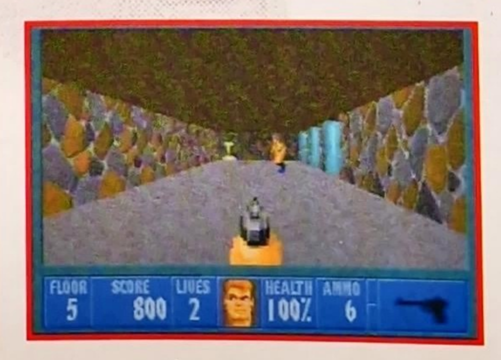















¡¡DALE CINE A TU PC!!
AN AMERICAN TAIL
Las Aventuras para Ordenador de Fievel y sus Amigos
EL JUEGO DE ORDENADOR
SOLO en CASa 2
PERDIDO EN NUEVA YORK
The New York Newspaper
WET BANDITS ESCAPE!
Unete a la firma de abogados de McKenzie, Brackman...
CALIFORNIA
LA LAW
La ley de Los Angeles
ElJuego de Ordenador
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
CHESS WARS
In A Deadly Game Of Chess!
Terminator Is Back...
UNA NOVELA DE TERROR DE STEPHEN KING
LA MITAD OSCURA
Capstone
THE PINNACLE OF
LA PIRATERIA ES DELITO
PRO-IN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID



- OK Pasarela: *LEMMINGS 2 (THE TRIBES)*
- Compañía: PSYGNOSIS.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER/PRO, ROLAND, SOUNDMASTER.

Parece como si los Lemmings hubiesen sido señalados por alguna especie de dedo divino. Cuando parecía que por fin podrían descansar después de patearse los 200 niveles anteriores, sus creadores insisten en ponerlos en apuros sacando al mercado una nueva versión del juego. Una vez más, deberán caminar con sus desgarbados andares fatigándose junto a ti buscando la salida. Eso sí, regresan dotados con nuevas habilidades que a buen seguro te servirán de estimable ayuda.



NO INTENTES COMPRENDER... ¡SALVALOS!

Lemmings 2 (the tribes)

NUEVOS COMIENZOS.



Todo empezó hará un par de años, cuando una serie de desgarbados muchachotes se dieron a conocer en los monitores de los más "videojugones", para sacarlos de quicio con su irremediable tendencia al suicidio. La adicción que provoca este juego, dio sus frutos, haciendo que la gente se pasara horas y horas delante de la pantalla, contagiándose de la locura de estos singulares seres e intentando pasar como fuera un nivel más. Pero, con tanto darle "caña" al jueguecito y, pasados unos cuantos meses, ya se oía alardear a gran parte de los "Lemmings-adictos" de haberse acabado todos los niveles, y claro, esto no se podía consentir.

La respuesta fue inmediata, provocando













la creación de 100 nuevos niveles que se encargarían de poner otra vez contra las cuerdas a quien aceptara el reto de salvar a esta marabunta de seres verdosos. Pero parece ser que alguien había tenido la osadía de llevarlos por el buen camino y acabarse también estos nuevos niveles, lo cual supuso un claro desafío para esta cohorte de minúsculos protagonistas a quienes parecía molestarles el sentirse sanos y salvos. Por ello, y por si a algún despistado la palabra "Lemmings" le suena como la tabla de los isótopos radiactivos, aparece "LEMMINGS 2", en el que gran parte del producto es nuevo, desde las tareas que pueden realizar los infatigables andarines, hasta el objetivo final del juego, quedando sólo intacta la esencia y el modo de manejo.



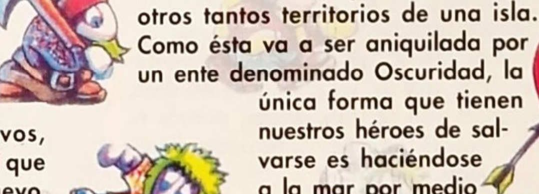
LA MISION.

Para empezar, el nuevo Lemmmings, está dotado de una presentación distribuida a modo de historia mediante una serie de pantallas animadas en las que se cuenta la terrible desgracia que acecha a las tribus que forman el pueblo de los Lemmings y que les obligan a emigrar hasta la salvación. Por lo menos, ya contamos con una extensa explicación del porqué de ese afán de avanzar, pese a quien pese, que tienen en esta curiosa raza y que no entendimos muy bien en la versión anterior. Con ése reportaje, comprendemos la idea innovadora que se le ha otorgado al producto, pues ya no consistirá solamente en pasar de un nivel al siguiente, sino que deberemos cumplir una arriesgada misión.



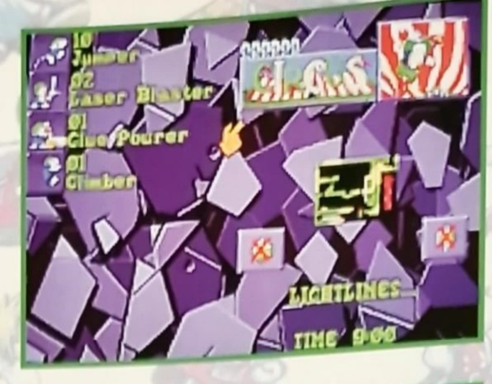


El mundo de los Lemmings lo forman un total de 12 tribus que se distribuyen en otros tantos territorios de una isla. Como ésta va a ser aniquilada por un ente denominado Oscuridad, la única forma que tienen nuestros héroes de salvarse es haciéndose a la mar por medio de un arca. Pero para poder zarpar y escapar de la isla se necesita completar un Talismán que simboliza las anteriores epopeyas y del cual cada una de las tribus guarda una parte. Esto implica que debes lograr conducir hasta el arca por lo menos a un Lemming de cada tribu para así disponer de todos los sectores del talismán y concluir con éxito la partida.



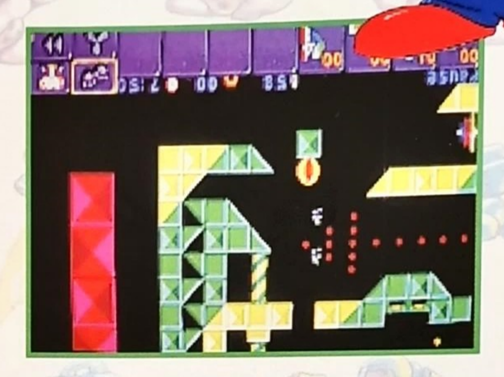
El hecho de que llegar con un único Lemming por tribu hasta el final sea suficiente, no es motivo para que pienses que va a ser tarea fácil, ya que por el contrario se encuentra el reto añadido de intentar llegar con el mayor número posible de ellos para obtener el preciado talismán en su valor más alto.

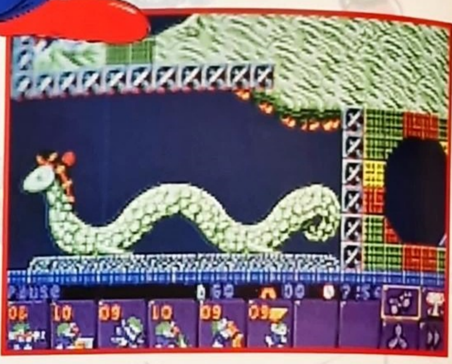
Lo del talismán de mayor valor consiste en que cada tribu traerá su sector de un metal u otro dependiendo del éxito obtenido al rebasar los obstáculos que han encontrado a su paso. La forma óptima de acabar el juego consiste en lograr el talismán de oro. De este modo, si una tribu concluyera su periplo con escaso número de miembros, su sector será de bronce, si lo hiciera con todos los componentes del clan, sería de oro y en el término intermedio, lógicamente de plata. Con ello, se nos da entender que en cada fase hay un camino o combinación que permite pasar a los 60 Lemmings con que partimos al siguiente nivel. Esta claro que si optas al máximo reconocimiento, no tienes más remedio que pasar todos los Lemmings desde el principio hasta el final, pero si tus aspiraciones iniciales son más modestas y decides optar a la plata, para más adelante pasar a palabras mayores, te podrías preguntar cómo saber en qué estado se encuentra el sector que portas, nada más fácil, pues cuando pases de nivel aparecerá un podium en el que se te aclarará de una forma bastante gráfica el metal que llevas.











Nuestros inolvidables héroes de la primera parte, se han reproducido de tal modo y ahora son doce diferentes tribus que nuevamente intentarán volvernos locos intentando localizar las diferentes partes de un antigüo y preciado talismán.

NIVELES A GO-GO.

El total de niveles o fases que deberá superar cada una de las tribus, es de diez, implicando que debas superar, ni más ni menos, que 120 niveles para poder finalizar un juego.

Descrito el objetivo del juego, sólo falta analizar la forma en que se desarrolla una partida explicando las variaciones que trae respecto a la versión anterior. Para comenzar una partida, en primer lugar seleccionaremos el dispositivo con el que vamos a dirigir la acción, debiéndose elegir si es posible el ratón, pues el joystick o el teclado te dan mucha menos precisión y movilidad del cursor. Después pasaremos a elegir la tribu con que deseamos comenzar a trabajar, y por ultimo, elegiremos "play" para comenzar a ejercer de guía y salvador.

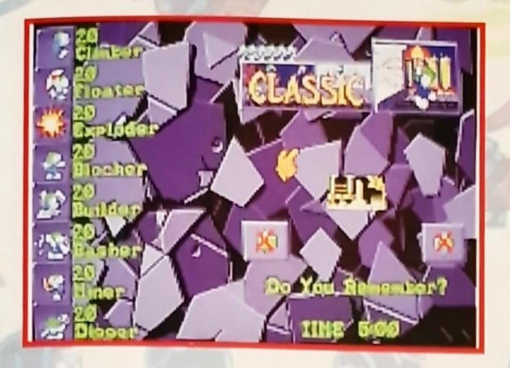
Aparecerá una pantalla en la que se muestran una serie de datos sobre el nivel que debemos completar, apareciendo: un pequeño plano de la zona por donde se desarrollará la acción, los iconos que representan las habilidades que podrás an desempeñar en la fase, los Lemmings con que partes y el tiempo que se te concede para terminar. Esta pantalla aparecerá al principio de cada nivel, y además desde ella, se puede acceder a los niveles anteriores para poder realizarlos de nuevo y conseguir salvar más Lemmings.

Pasando a la acción, te encontrarás en un área llena de trampas cuya extensión no se corresponde con los límites clásicos del monitor, debiendo empezar por reconocer todo el territorio. La exploración se debe realizar de la forma siguiente : pulsa sobre el icono que muestra unas extrañas huellas para detener la salida de los Lemmings y comienza a trasladar el cursor a los bordes de la pantalla, consiguiendo así un desplazamiento de la misma en la dirección que has seleccionado.

Acuérdate de buscar la salida utilizando la ruta que consideres la más óptima para poder salvar el mayor número de personajes posible. Será sencillo si te trazas un plan en el que busques la mejor combinación entre las tareas que se te permiten realizar y los accidentes o trampas que hay dispersos por la pantalla. a Hecho esto, pulsa otra vez sobre el icono de pausa (el de las huellas) y comenzarán a salir los Lemmings. A partir de este momento ya no tienes tiempo para pensar, debiéndote comportar como un autómata que se limita a seguir al pie de la letra el plan antes trazado.

FORMA DE JUEGO.

La forma de jugar es simple, consiste en ir asignando las tareas que tienes disponibles en la parte baja de la pantalla a los Lemmings mediante un puntero que mueves por la pantalla. Estos al realizarlas, irán salvando las dificultades del camino logrando llegar hasta la salida. A diferencia de la versión anterior, que sólo contaba con





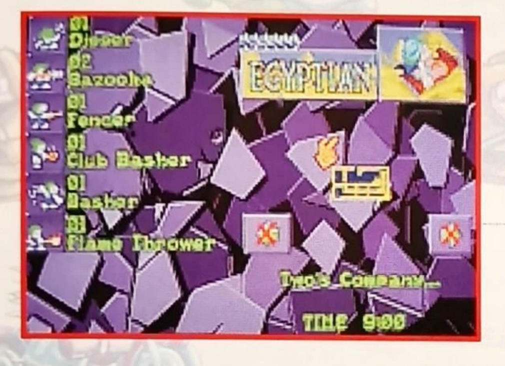
Cada tribu es diferente y por ello en cada ocasión, tendremos que enfrentarnos a un mundo de nuevos lemmings.

ocho tareas diferentes para todos los niveles, en esta versión se cuenta con un total de 52 habilidades distintas. Cuando comiences un nivel, aparecerán un máximo de ocho habilidades que podrás utilizar, pero que no serán seleccionadas por tí.

LAS TAREAS.

Algunas de estas habilidades no se desempeñan de una forma automática al pulsar sobre el Lemming sino que requieren de un control posterior, tomando como ejemplo aquellas que se describen como de viento, consistente en brindar a algún Lemmings la posibilidad de volar durante cierto tiempo. En dicho vuelo, el método que se emplea para guiar al individuo, consiste en selec-

NUEVAS HABILIDADES PARA PODER REALIZAR DIFERENTES FUNCIONES Y MISIONES.

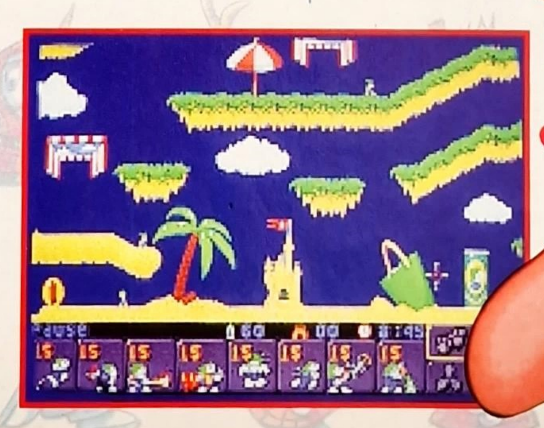












CUADRO DE TAREAS

Pienso que la mejor forma de que te hagas una idea de las posibilidades que obtienes con esta nueva versión del Lemmings y que la convierte en superior a su antecesora, es analizar una a una la gran cantidad de tareas que te permite realizar.

■ PLANTAR: Un plantador siembra un vegetal que cuando germina y crece se transforma en un utilísimo camino para salvar obstáculos.

■ ESCARBAR HORIZONTALMENTE: Es una de las opciones que traía el Lemmings 1 y simplemente consiste en permitir trazar un túnel horizontal.

■ ESCARBAR VERTICALMENTE: Idem que la anterior pero se realizan túneles verticales.

■ RELLENAR: Se vertirá un liquido en el suelo que posteriormente se endurece y permite elevar la altura del terreno.

■ CONSTRUIR ESCALERAS: También de la versión anterior. Al seleccionarla se construirá un escalera de doce peldaños que forma un ángulo de 30 grados con la horizontal.

■ EL LANZALLAMAS: Con esta herramienta se logra abrir grandes



orificios de forma horizontal.

■ NAVEGAR EN PIRAGUA: Cuando un Lemming caiga en el agua, podrás evitar que se ahogue dotándole de esta embarcación, que le permitirá llegar hasta la otra orilla.

■ ESQUIAR: En parajes nevados, alguna vez necesitarás dar un gran salto para franquear un precipicio, cosa que podrás hacer si tienes unos esquíes.

■ PATINAR SOBRE RUEDAS: Es una habilidad semejante a esquiar, pero en este caso se utiliza en paisajes llanos y secos.

■ DISPARAR UN BAZOOKA: Se dispara un proyectil que irá volando hasta impactar con el terreno destruyendo una parte del mismo.

■ TOCAR MUSICA: Podrás llamar la atención de los demás Lemmings, que se acercan a bailar, para poderlos retener momentáneamente.

■ HACER SURF: Montados sobre una tabla de surft, se podrán traspasar regiones inundadas. Esta es una de las tareas que precisan del ventilador.

■ PONER UNA BOMBA: Se deja una bomba en el suelo que posteriormente explotará dejando un orificio en el suelo pero sin causar víctimas.

■ CONSTRUIR UNA TORRE: El Lemming construirá una torre con doce bloques y luego partirá desde lo alto para seguir caminando.

■ EL PARAGUAS: Es otra que ya existía en el otro juego. Mediante ella lograremos que un Lemming no se aplaste cuando caiga desde un alto, pues utilizará el paraguas como paracaídas.

■ APISONAR: Al seleccionar este trabajo, quien debe desempeñarlo comenzará a saltar sobre el terreno haciendo un túnel vertical.

■ VOLAR CON ALAS: El Lemming será dotado con un par de alas que le permiten volar hasta que choque con un obstáculo. Para desplazarse necesita del ventilador.

■ HACER MONTONES DE ARENA: Con ello se hace una pequeña montaña de arena que pasa a formar parte del terreno.

■ DISPARAR UNA FLECHA: Se efectúa el disparo de una flecha que se clava al chocar con algún obstáculo.

■ LANZAR UN CORDEL: Consiste en tirar un garfio que arrastra una cuerda dejando unidos el punto desde el que se lanzó y al que fue lanzado para que los Lemmings puedan pasar de uno a otro.

■ DISPARAR UN MORTERO: Funciona igual que el Bazooka, pero en este caso el ángulo que traza el proyectil antes de impactar en el suelo, es mucho mayor.

■ ESCALAR: Provisto con dos piolets, el Lemming podrá ir ascendiendo por paredes verticales, e incluso superar salientes de hasta 45 grados.

■ NADAR: Una vez que se le dote a algún individuo de esta habilidad, siempre que encuentre agua a su paso, se pondrá a nadar y pasará a la otra orilla.

■ CONVERTIRSE EN SUPERLEMMING: Saldrá volando hacia el cursor y cuando lo alcance o dé con el suelo, volverá a la normalidad (no precisa de ventilador).

■ BUCEAR: Permite el lanzarse al agua desde los desfiladeros y salir a flote.

■ BOTAS ESPECIALES: Con ellas se puede caminar por superficies verticales e incluso por el techo.

■ VOLAR EN GLOBO: El Lemming ascenderá verticalmente, siendo guiado por el ventilador, y parará cuando el globo explote.

■ CAVAR CON PICO: Es otra habilidad heredada de Lemmings 1, y consiste en excavar una galería descendente perpendicular al suelo.

■ GOLPEAR CON PORRA: Causa un efecto similar al lanzallamas, haciendo un orificio donde golpeé.

■ LANZAR JABALINA: Al tirar este objeto, trazará un gran arco y se clavará posteriormente en el suelo.

■ CORRER: Incrementa la velocidad del Lemming al que se le asigne.

■ BRINCAR: Irá dando saltitos cortos hasta que choque con algún obstáculo.

■ DETENER A LOS DEMAS: También existía en la otra versión, y hace que uno de los Lemmings detenga la marcha de los restantes.

■ SALTAR CON PERTIGA: Esta aptitud permite realizar grandes saltos para alcanzar posiciones distantes.

■ ECHAR PEGAMENTO: Se logrará formar una fina capa de este producto para poder hacer puentes donde se necesite.

■ AUTO DESTRUCCION INDIVIDUAL: El Lemmings explotará dejando un orificio en su lugar. También es otra habilidad del Lemmings 1.

■ COHETE: Se colocará un artefacto propulsor en la espalda del individuo y se mantendrá flotando en el aire hasta que le impulses con el ventilador.

■ CONSTRUIR UN PUENTE: Consiste en formar un puente compuesto de doce ladrillos.

■ PATINAR SOBRE HIELO: Para poder franquear las zonas heladas que encuentres a tu paso.

■ CAMINANTE: Retorna a la normalidad de movimiento a cualquier lemming que se esté desplazando de alguna otra forma.

■ TREPAR: Permite ascender por cualquier superficie vertical hasta que se encuentre un saliente.

■ HACER TORNADOS: El lemming comenzará a girar rápidamente para acabar introduciéndose en el terreno y formar un túnel.

■ LANZAR ROCAS: Se arroja una roca para que se clave en el suelo.

■ LA ALFOMBRA MAGICA: Es otro medio para trasladarse volando con ayuda del ventilador.

■ CAVAR CON PALA: Con dicho instrumento y de igual forma que con el pico, se perfora un túnel vertical.

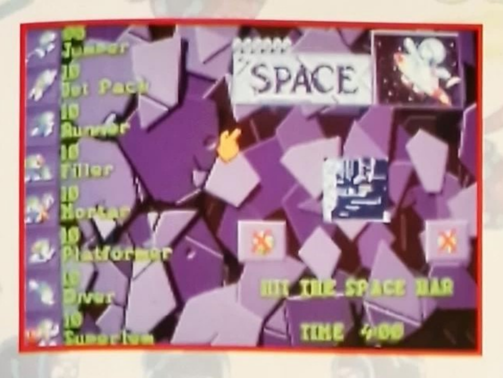
■ EL PARACAIDAS: Provoca un lento descenso del Lemming y además, permite la posibilidad de desplazarse usando el ventilador.

■ ALA DELTA: Funciona prácticamente igual que el artilugio anterior. El descenso se efectúa en ángulo.

■ RESBALAR: Pudiendo deslizarse hacia abajo por cualquier rampa.











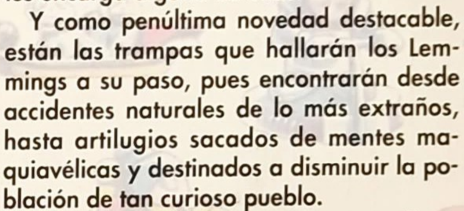
















cionar un icono que representa una hélice y situarla cerca del Lemming, para que al activarla haga de ventilador, provocando el desplazamiento gracias al chorro de aire que produce. Este método requiere de cierta pericia y no será hasta haberlo utilizado varias veces cuando empieces a dominarlo.

Algunas de estas habilidades se pueden complementar entre sí, consiguiendo obtener unos resultados más espectaculares. Por ejemplo si tenemos un lemmings que se encuentra corriendo y le mandamos lanzar una jabalina, alcanzará una distancia superior a la que lograría andando.

Para poder ejercitar las habilidades y conseguir su dominio, disponemos una opción de práctica, en la que después de seleccionar 8 tareas y el escenario donde queremos practicar, pasaremos a observar lo que hacen los Lemmings cuando se les encarga alguna de ellas.

Y como penúltima novedad destacable, están las trampas que hallarán los Lemmings a su paso, pues encontrarán desde accidentes naturales de lo más extraños, hasta artilugios sacados de mentes maquiavélicas y destinados a disminuir la población de tan curioso pueblo.

Sólo resta decir que este programa llega con una calidad renovada, y consigue mantener el espíritu de su antecesor con la suficiente firmeza, como para asegurar otras tropecientas horas meditando el camino de la salvación que evite el suicidio colectivo de estos infatigables andarines.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.



OK	92%
Jugabilidad :	99
Gráficos :	90
Sonido :	90
Originalidad:	90
Movimientos :	90



- OK Pasarela: SHADOW OF THE COMET
- Compañía: INFOGRAMES.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER.



...“Fue un silbido que se elevó lentamente en la oscuridad, allá en el fondo, delante de mí. Luego sonaron unos ruidos más roncos y violentos, y fueron aumentando todos a la vez, como si se fuese acercando la causa que los provocaba. Clavé la mirada, aterrado, en el punto de donde parecían provenir aquellos ruidos extraños. Sonó entonces como una explosión prolongada y apareció en la tinieblas, flotando, un circulo de luz verdosa, pálida y difusa, de diámetro escasamente mayor que el de una mano.”...

(La Iglesia de High Street - H.P. Lovecraft)

LOS MITOS D

La fama reconocida de Howard Phillips Lovecraft, alcanzada a través de sus narraciones cortas acerca de los Mitos de Cthulhu, traspasa nuevamente los límites del papel y se engloba en la "literatura" de Pc por medio de "Shadow of the comet" gracias al esfuerzo del equipo de programación de Infogrames.

Si habéis tenido el placer o cometido la insensatez de adentraros en las profundidades del entorno que el autor crea, es fácil que sin demasiadas complicaciones, hayáis adquirido una cultura "cerebral" que os permita comprender correctamente porqué, cómo y cuándo, nacen los ritos de Cthulhu.

COMIENZA EL MITO

La acción se centra en Illsmouth en el año 1910, por esta localidad por la que el Cometa Halley ha de pasar y verse con nitidez, como en aquella ocasión en la que Boleskine, sufriera de los extraños acontecimientos que ahora suscitan las investigaciones del astrónomo John T. Parker.

El mito ha comenzado. Si intentáramos situarnos en lo más profundo de las ideas de Lovecraft, Luveh-kerapf, Abdul Alhazred o Ech-Pi-El (tales fueron todas las denominaciones adquiridas por el autor en sus ya famosas epístolas a amigos y admiradores), podríamos darnos cuenta de que "Shadow of the Comet" podría seguir sin demasiados apuros el patrón construído para alguna de las narraciones de terror cortas, tan típicas del autor, del tipo de la denominada "La sombra sobre Innsmouth".

Los autores del juego en sí, tratan por todos los medios de transmitirnos la fuerza de los ciclos de horror cósmico tan acentuada en la obra de H.P.L. Del mismo modo se pretende hacer con cada uno de los personajes que forman parte de la historia y que juegan papeles de relevancia dentro del organigrama que conforma la base del producto en sí.

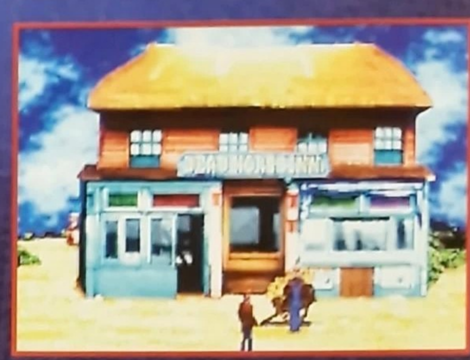
JUGANDO CON EL MIEDO

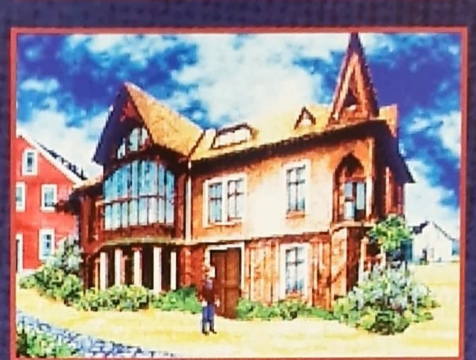
Dejando atrás los antecedentes lógicos que sirven como base de apoyo para la creación de esta historia, es el momento

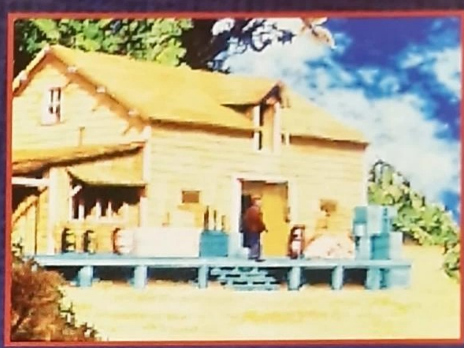












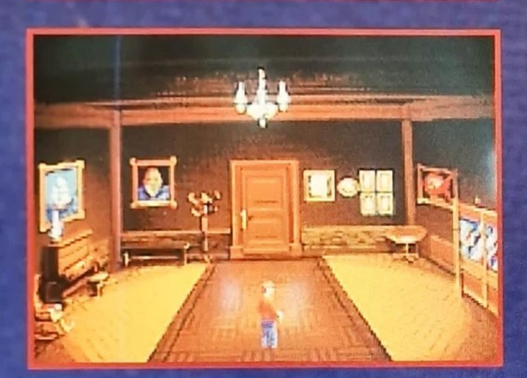


La transcripción de la narrativa de Lovecraft al videojuego es una idea que a la larga será un camino a seguir por todos aquellos que deseen incorporár nuevas soluciones para que sus productos alcancen la fama. Esta iniciativa de Infogrames es halagada en el entorno de mercado que el citado juego abarcará en un futuro no muy lejano.



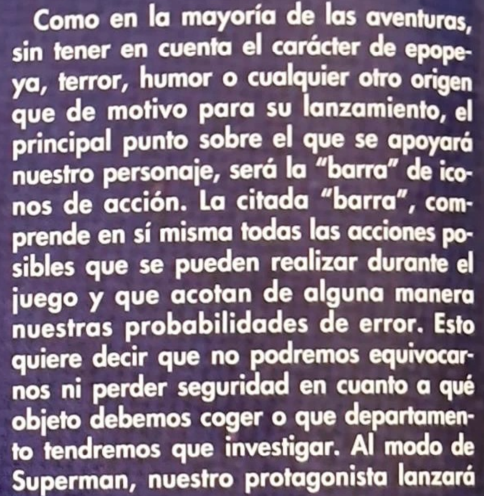








de que pasemos a comentar las acciones y el desarrollo del juego.



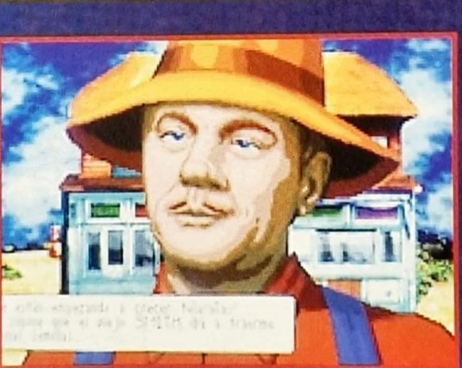
Como en la mayoría de las aventuras, sin tener en cuenta el carácter de epopeya, terror, humor o cualquier otro origen que de motivo para su lanzamiento, el principal punto sobre el que se apoyará nuestro personaje, será la "barra" de iconos de acción. La citada "barra", comprende en sí misma todas las acciones posibles que se pueden realizar durante el juego y que acotan de alguna manera nuestras probabilidades de error. Esto quiere decir que no podremos equivocarnos ni perder seguridad en cuanto a qué objeto debemos coger o que departamento tendremos que investigar. Al modo de Superman, nuestro protagonista lanzará

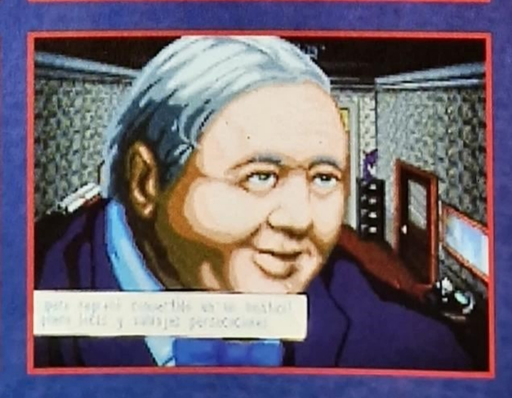








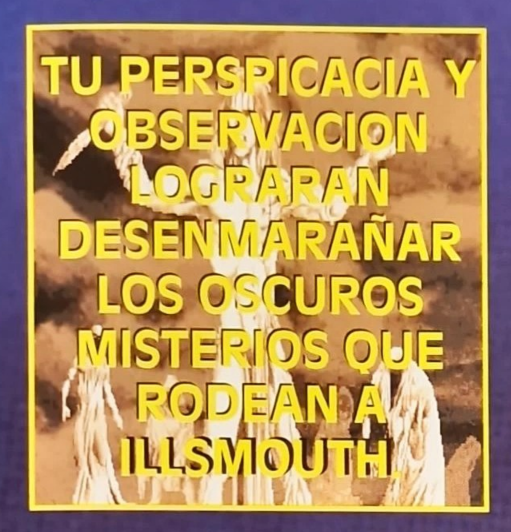






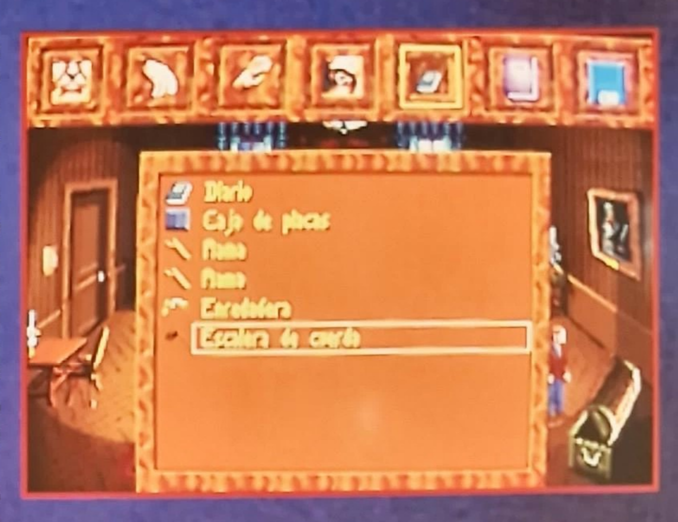
un rayo sobre aquellos lugares en los que habrá que incidir para avanzar en las investigaciones.

El resto de las opciones son conocidos por todos y muy utilizados por la mayoría de los productores de ocio. Coger, dar, mirar, hablar, consultar un diario en el que se irán anotando uno tras otro los pasos que vayamos dando y finalmente, la salvaguardia de cada partida, muy importante a la hora de enfrentarnos con situaciones peligrosas.



OTRAS VICISITUDES

El buen fin que sepamos dar a cada una de las opciones que poseemos de Guía de Trabajo, podrán solucionar el juego en parte, digamos que en un 45% de las ocasiones. Esto se debe a que otros cometidos del juego se han dejado al azar.

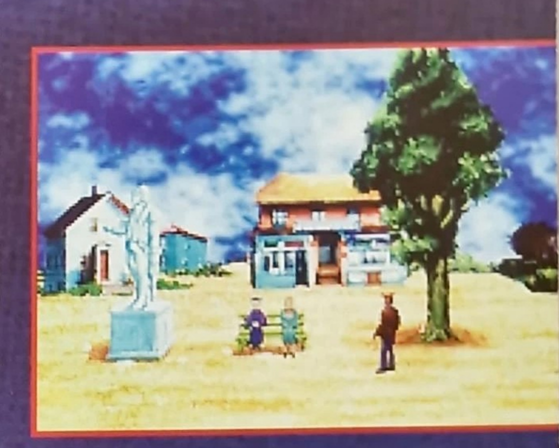


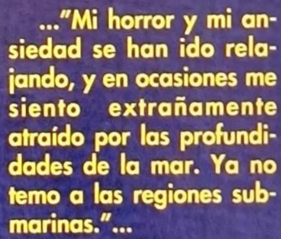
Por lo tanto, si no poseemos un buen sentido de la orientación, una memoria suficientemente ordenada y un sentido de la perspicacia altamente desarrollado, será muy dificultoso completar el 55% restante que nos lleve a la resolución final del juego.

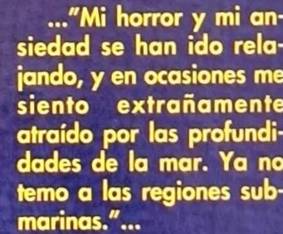
Las conversaciones mantenidas con los personajes y otras vicisitudes de las que deberemos ir tomando cumplida nota, ayudarán en gran forma a nuestras investigaciones, pero, desgraciadamente, otras veces nos desviarán impunemente de los objetivos perseguidos.

El gusto por el miedo, el tomar el camino menos peligroso, podrían tener consecuencias funestas para nuestros fines. Hay, obligadamente, que alojarse en las ideas más subterráneas de los autores para alcanzar la verdadera comprensión del concepto de "Shadow of the Comet", para comulgar a la perfección con el producto en sí.

Desenmarañar absolutamente el complejo entramado que se teje dentro de esta aparente y tranquila población de Nueva Inglaterra, no será tarea fácil.







..."Mi horror y mi ansiedad se han ido relajando, y en ocasiones me siento extrañamente atraído por las profundidades de la mar. Ya no temo a las regiones submarinas."...

(LA SOMBRA DE INNSMOUTH - H.P. LOVERCRAFT)

ALICIA PINILLOS.



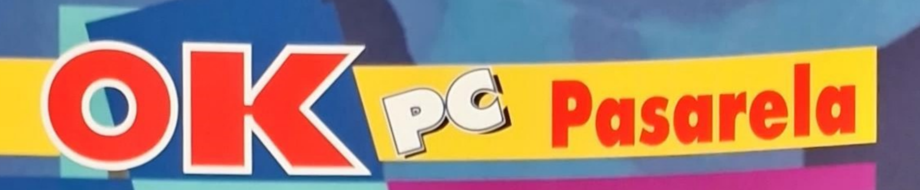






OK 91%

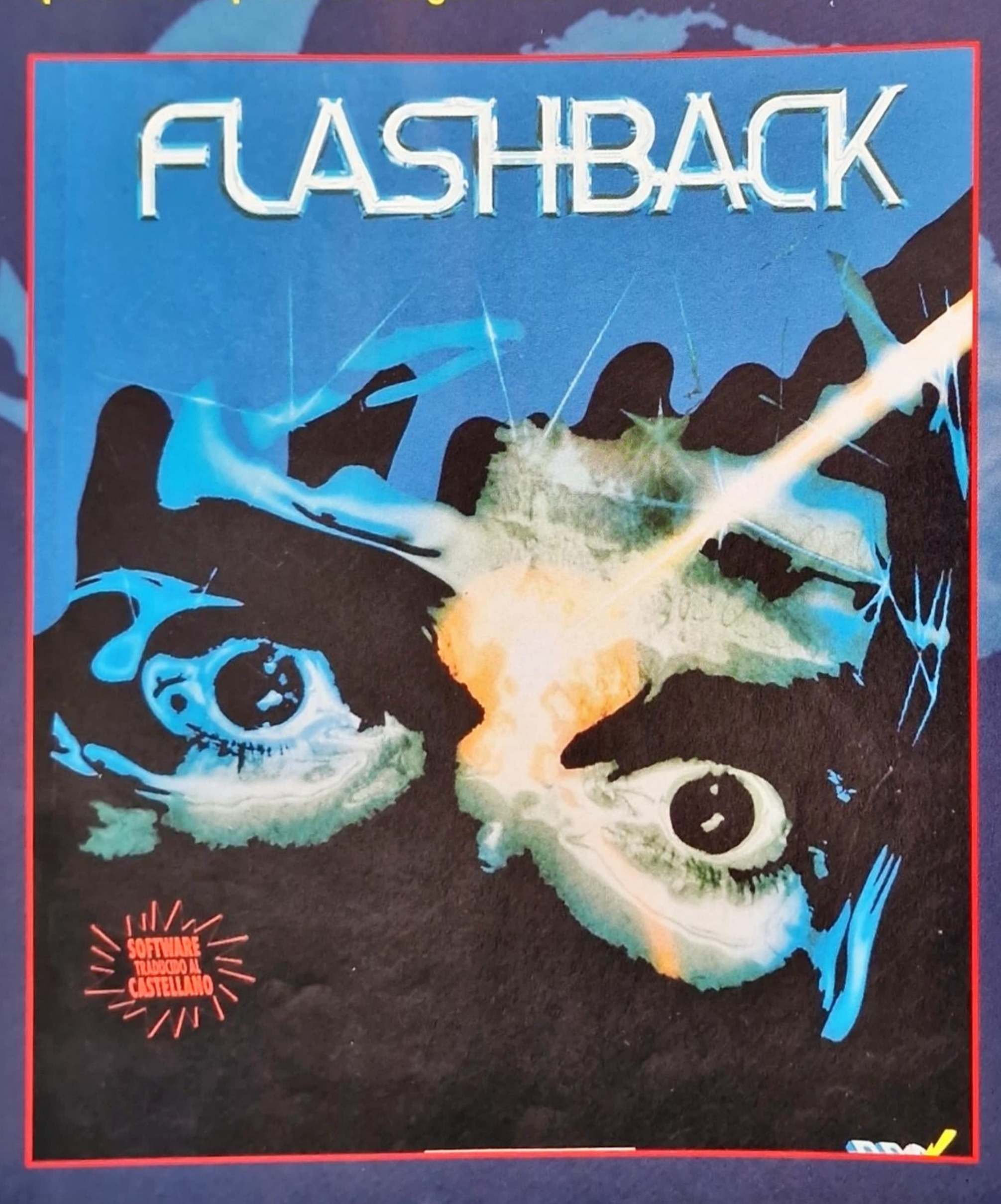
Jugabilidad :	92
Gráficos :	92
Sonido :	90
Originalidad:	92
Movimientos :	90



- OK Pasarela: FLASHBACK.
- Compañía: DELPHINE SOFTWARE/ U.S. GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNBLASTER, SOUNDMASTER.

EL HEROE DEL

No sabía, a ciencia cierta, cuales eran las razones pero, aquella mañana, al conectar mi PC, me dí cuenta de que los siglos habían avanzado vertiginosamente y que me encontraba tumbado de bruces sobre la hierba de un paraje de belleza tan singular como extraña. Temí que aún me quedarían largas horas de aventura, me levanté y me dispuse a caminar...



Conrad era un estudiante aventajado que en el momento de culminar sus investigaciones había sufrido un repentino ataque de amnesia y ahora se encontraba incosciente sobre una verdosa capa de relajante césped. No era el momento más apropiado para pensar en inmemoriales siestas, había que pasar irremediablemente a la acción.

UN TORBELLINO DE IMAGENES

"Flasback" propone una estimulante historia a través de un mundo irreal sobre el que deberemos de ir dejando una huella tan devastadora como nuestros enemigos nos permitan. Conrad, personaje principal, está dotado de las características suficientes para hacer frente a todo los tipos de penalidades que le esperan.

Inicialmente, partimos de un paisaje selvático de sorprendente poder gráfico.

Los sonidos entremezclados de animales, seres y objetos inanimados de entente robótica irán guiando nuestra habilidad en la superación de cada fase. No hay nada fácil, nada sencillo, ningún regalo aparecerá de pronto por el sensacional "scrolling" sin antes tener que haber vapuleado con consistencia a máquinas enanas de alto poder destructivo o a seres encapuchados de corte mutante.

Conrad ha de recuperar poco a poco la memoria para entender el porqué de su presente situación y me temo que debemos de hacer un mucho por echarle una mano.







. FUTURO

El mundo en el que nos vemos inmersos cuando nos dejamos llevar por "Flashback", está lleno de emociones fuertes, gráficos alucinantes y una buena ambientación musical.

Esos saltos inesperados que ayudan a



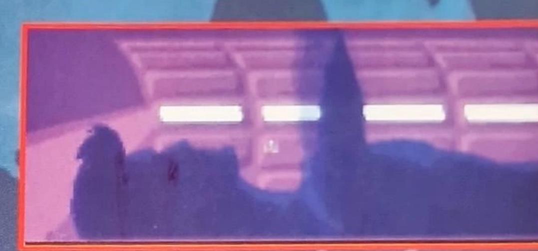
La vida se nos volverá complicada y electrificantemente insuperable en cuanto nos enfrentemos a las primeras escenas de acción. Parte habilidad y parte inteligencia, formarán el "bocadillo" perfecto que nos empuje hacia las soluciones personificadas para cada nivel.

MOVIMIENTO DE ALTO RENDIMIENTO

Cuando debamos realizar cualquier simple paseo por los entornos del juego, el buen conocimiento de las funciones de teclado que nos están permitidas será el fundamento básico que controle nuestras aspiraciones.

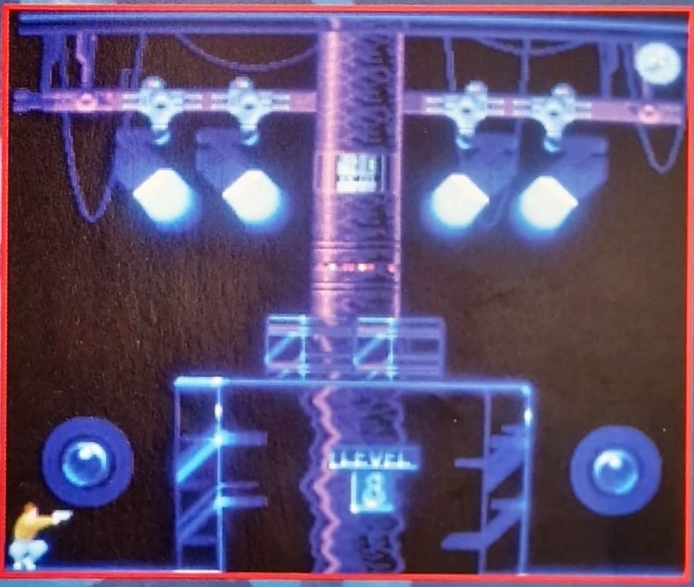
Reduciendo al máximo las posibilidades de conducción de nuestro héroe, podríamos decir, sin temor a equivocarnos en demasía, que el SHIFT, la Barra espaciadora y las Teclas de dirección de cursor, sientan la base para una correcta coordinación de movimientos. Por otra parte, cuando esos mismos movimientos sean ejecutados, cuando nos encontremos mirando hacia el monitor sin miedo a haber pulsado incorrectamente sobre el teclado, la delicia "táctil" se transforma en visual de un modo inmediato. Basta con ojear a Conrad y uno siente la sensación de que está jugando con un personaje real que ha sido introducido en un juego por medios que están fuera de nuestra comprensión mental. Todo un logro.

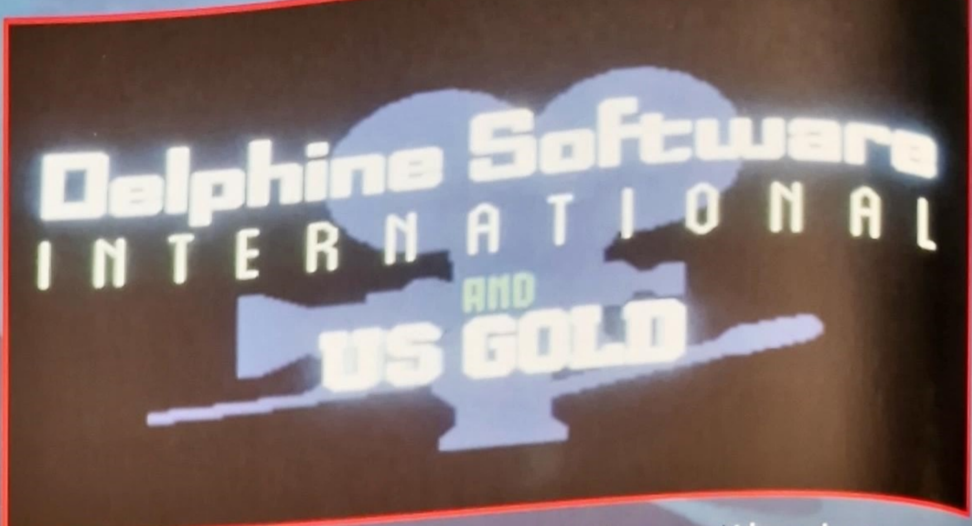
UN UNIVERSO INCONTROLABLE Y HOSTIL ESPERA A NUESTRO INTREPIDO HEROE.











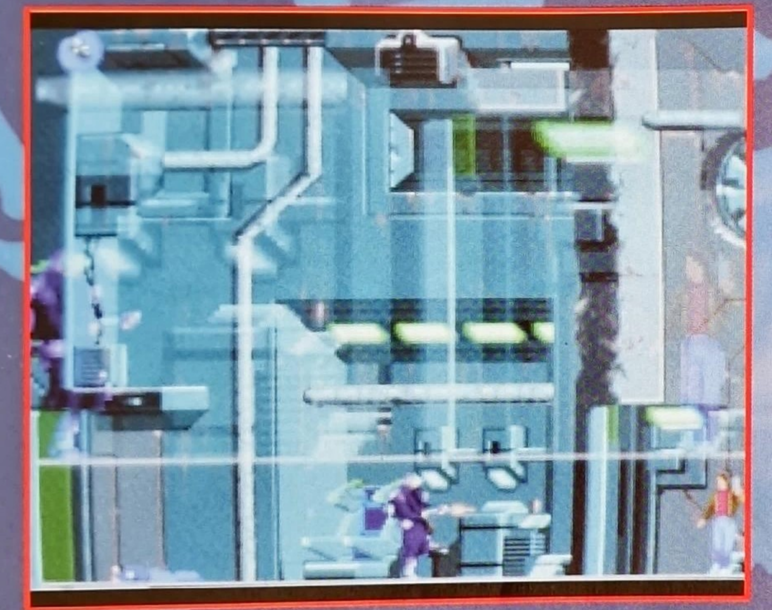
eludir los más profundos barrancos, esos bruscos frenazos para evitar caer, ese agacharse con naturalidad, como si oteáramos las maldades que nos esperan, todo está realizado con una pureza que roza con el arte más conseguido. Ni que decir tiene que ese porte tranquilo y vigilante se transforma, con la sola pulsación de la barra de espacios, en acción trepidante que desencadenará una ola de ráfagas de plomo dirigidas hacia los cuerpos humanos o metálicos de nuestros enemigos causándonos, aunque esté mal decirlo, un indescriptible placer.

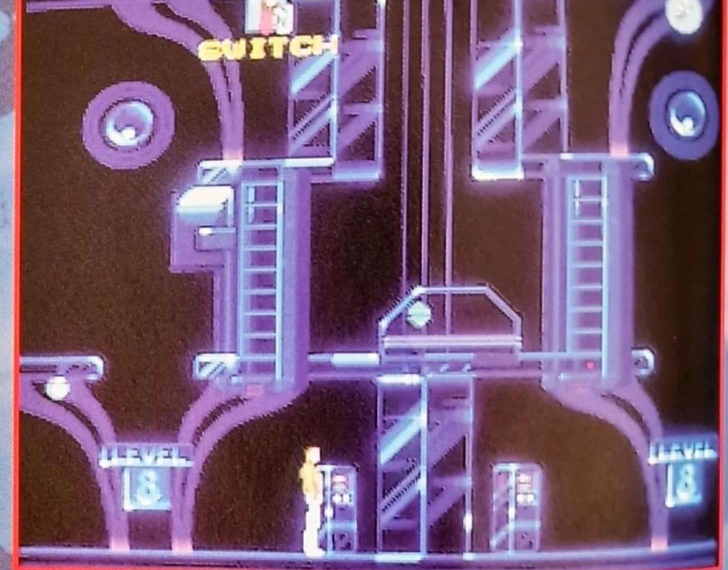
NUEVAS METAS

El trabajo realizado merece una mención estimable y encomiable. Su prestigio empezó a imaginarse con aquella magnífica entrega que se denominó "Another World", todo un clásico que ha servido de boceto fantástico para exprimir algún que otro brillante cerebro. Los escenarios marcan una pauta de imágen que supone una verdadera renovación. Los efectos de brillo, luz y color dejarán ensimismado a los más idólatras seguidores de otro géneros. El riesgo ha sido aumentado, la dificultad también, pero la realización es tan sumamente correcta que merece la pena volver a intentarlo cuando uno ha caído bajo el fuego de rayos interplanetarios.

ESCENARIOS PERFECTOS Y ESCALOFRIANTES SON UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DEL JUEGO.

Obviamente, las partidas que uno vaya realizando, podrán ser salvadas por el ya conocido método de la clave otorgada a los ganadores de cada fase, o bien con la posibilidad de retornar al punto de inicio del juego (siempre y cuando no hayamos reiniciado el ordenador) realizando "saves" en

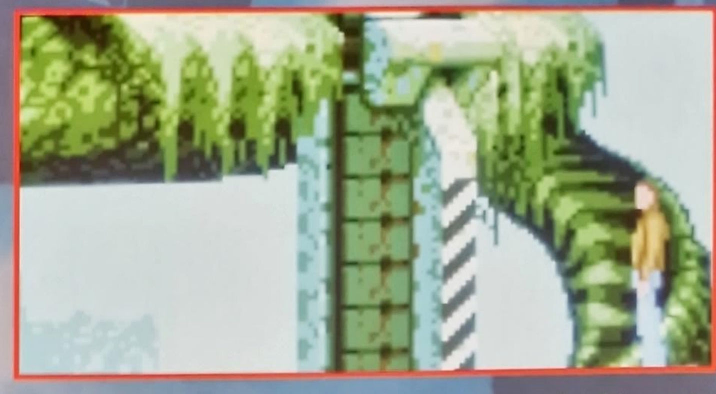












alguno de los puntos dispuestos a través del recorrido.

Conrad no es un personaje inmortal, eso ya se suponía, la dificultad es grande, pero gracias a los generadores de energía que se encuentran distribuidos por toda la geografía de éste extraño mundo, podrá renovar sus fuerzas sin excesivas complicaciones.

El cuadro iconográfico no es muy extenso, lo que implica que uno puede controlar correctamente todos aquellos objetos que vayan cayendo sobre su inventario. La tecla Tab (tabulador) se encarga a la perfección de tal objetivo, su pulsación significa la detención instantánea del juego para concedernos el tiempo necesario para lograr pensar tanquilamente lo que pretendamos hacer. Todo un placer.

Para acceder a ver más de cerca cualquier de las escenas del juego, éste viene provisto con una opción de "zoom" que será espectacular en el modo automático aunque algo pesada para el juego si se mantiene fija. Realmente, no creo que nadie se atreva a caminar en primer plano sobre este universo peligroso de inesperados límites.

SONIDO ALTA CALIDAD

La buena música es uno de los puntos que más se cuidan por parte de los creadores a fin de dar al usuario un valor añadido de magnitud relevante. En "Flashback" no se han apartado demasiado del camino ya realizado para "Another World", sin embargo, se agradecen nuevos y variados acordes sobre todo en las fases más activas del juego. El terreno de los sonidos y efectos especiales está conseguido en gran modo y conceden al oído del jugador un agradable sentimiento que le obliga a inmiscuirse en el papel de protagonista con un acertado ramillete de células, puertas, ascensores y disparos varios.

Todo un acierto visual y sonoro que sin duda dará mucho que hablar en próximas fechas. La práctica y el valor deberán de ser las claves para hacer de vosotros unos expertos conocedores del mundo de siglo "nisesabe". Valor y al "Flashback".

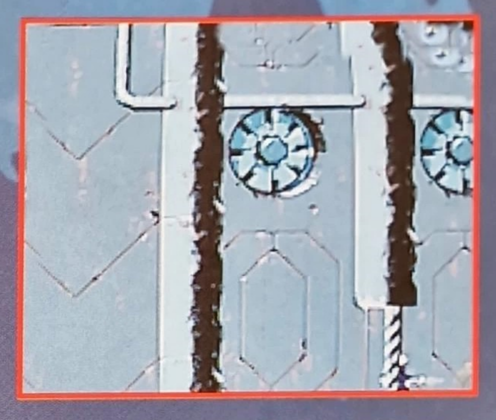
ALICIA PINILLOS.





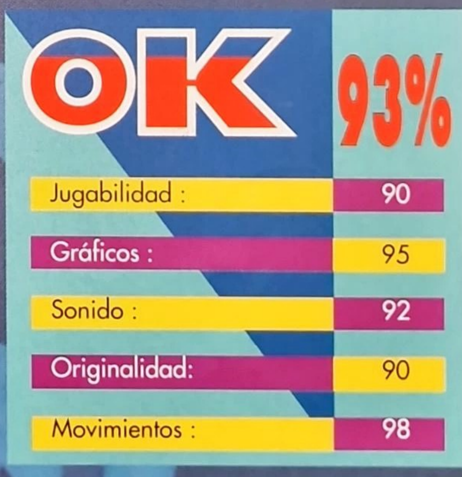


Conrad deberá de superar una serie de niveles que encierran diversos enigmas e incontables situaciones de riesgo.





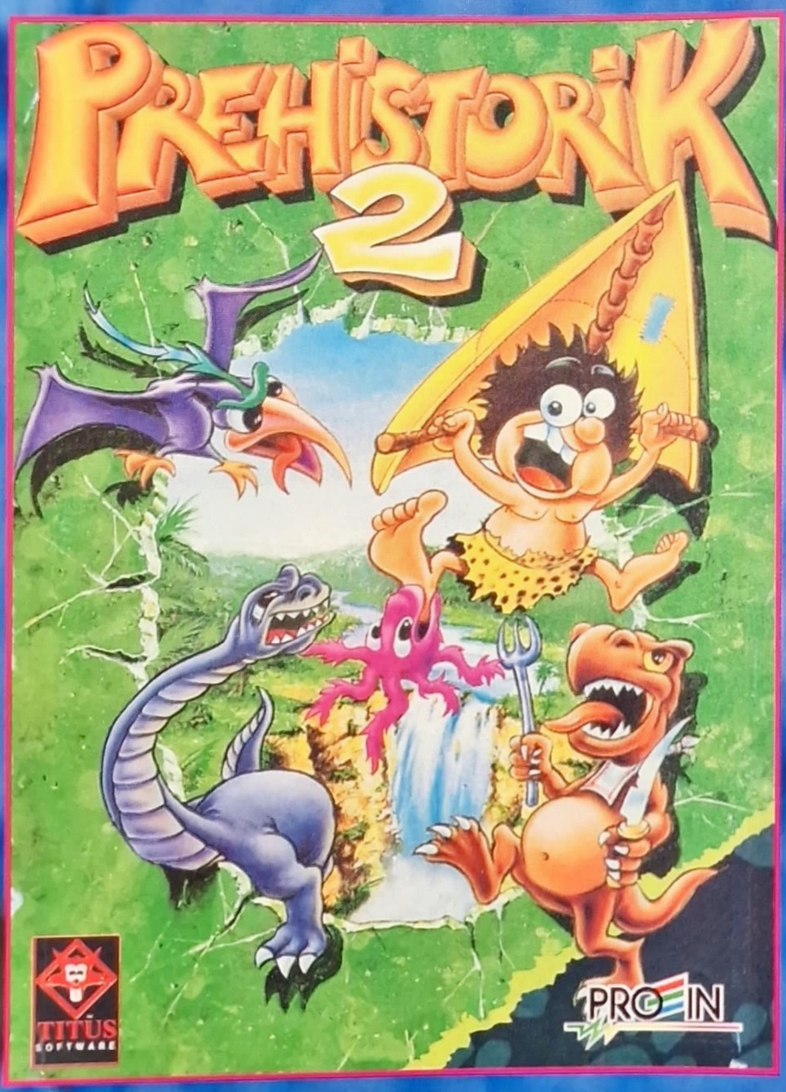






- OK Pasarela: PREHISTORIK 2.
- Compañía: TITUS.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.

EL RUGIDO DE CAVERNAS





Había una vez en Hungerland, tierra milenaria, un cavernícola de nombre Prehistorik, de profesión comilón incorregible. Un buen día, su almacén de provisiones se vió devastado por la acción del Gorila-Rap y Prehistorik tuvo que hacer más caso de sus retortijones de tripas que de su inteligencia humana, lanzándose a la caza más desesperada y divertida de la Era Terciaria.

Desgraciadamente para nuestro amigo, los parajes jurásicos están plagados de peligrosas hordas de animales e incontenibles peligros que tratarán de impedir que el alimento llegue hasta su insaciable estómago.

COMER Y GOLPEAR, TODO ES EMPEZAR

Afortunadamente para Prehistorik, aunque no tanto para sus enemigos, la cachi-



porra que porta le sirve de perfecta autodefensa frente a cada una de las situaciones a las que se enfrenta para el buen comer diario. Nuestro amigo es un sujeto que posee la agilidad de un felino, el grácil salto de un elefante y el poder destructivo de una tanqueta de asalto, cualidades que en sí lo convierten en un peligro para cualquier ser que habite en Hungerland.

El viaje parte desde una recóndita caverna en las montañas y transcurre por diversos parajes en los que nuestro prehistórico héroe deberá ir recolectando alimentos y eliminando seres indeseables a partes iguales. Como bien dice el refrán : "Comer y golpear, todo es empezar".

SUS VIRTUDES

Por supuesto, contaremos con diversas armas que nos faciliten el paso por los diferentes niveles eliminando a diestro y siniestro a cada uno de los enemigos que osen enfrentársenos.

Obviamente, y esto si que no os lo esperábais, cada nivel finaliza con un enemigo más potente o jefe de nivel que pretenderá convertir nuestras ilusiones en pólvora mojada. Son el último bastión que habrá que derribar para demostrar que nuestro poder alimentico sobrevive a cualquier contingencia humana o extraterrestre.

Las armas con las que podemos contar en esta arriesgada aventura son la cachiporra, el martillo, el hacha y el hacha giratoria, más ampliamente descritas en el recuadro que acompaña a este humilde artículo. Algunas son mortales de necesidad e imprescindibles en alguna de las fases que te esperan.

Pero no todo iban a ser simples armas, Prehistorik, pese a su reducida capacidad intelectual (quizá debida a la inexistencia de biblioteca pública en Hungerland) había conseguido fabricar una especie de rudimentaria ala-delta con la que conseguía llegar a lugares inaccesibles cuando se movía a pie. Toda una ventaja.

Una desvencijada ALA-DELTA te llevará a lugares inalcanzables.

SUS BONIFICACIONES DE MARRAS

Nuestro amigo cuenta con multitud de zonas en las que puede adquirir suculentos alimentos y apetitosas bonificaciones. Algunas veces, éstas estarán ocultas en cualquier parte del nivel de juego y habrá que hacerlas salir al aire mediante el "golpeamiento" indiscriminado de la zona sospechosa. También existen importantes premios en lugares













LAS ARMAS

Cada nivel por el que asciendas, te enfrentará a enemigos más difíciles de superar, por si te sirve de ayuda, te describimos brevemente las armas con las que cuentas y sus capacidades de destrucción :

- **CACHIPORRA**: Tu arma inicial, es muy rápida pero solamente tiene una potencia media.
- **MARTILLO**: Aquí la potencia alcanza su punto algido, en detrimento de la velocidad.
- **HACHA**: Lo importante es su gran alcance, su poder de destrucción deja mucho que desear.
- **HACHA GIRATORIA**: Su lentitud te obligará a calcular con cuidado su lanzamiento. Su poder es el más alto del arsenal de Prehistorik.







a los que en principio parece imposible llegar.

¡Qué poco conocéis a Prehistorik! Es tan sumamente atrevido que por su incontenible hambre, será capaz de desafiar a las leyes gravitatorias, aún no descubiertas, y saltar sobre sus enemigos para duplicar su capacidad de salto y aumentar las puntuaciones otorgadas para cada objeto.

Hay que tener siempre en cuenta que las bonificaciones son una parte importante del juego y que aunque la finalidad primordial sea la de ir superando los niveles correspondientes, nunca está de más echarse unos cuantos "puntillos" extra al "zurrón".

TU RADIO DE ACCION

Inicialmente, "Torik" (para los amigos), cuenta con tres vidas añadida la que te introduce al juego. La explicación se tornará en este momento compleja, pero os aseguro que en aquellos tiempos, las cosas eran tal y como os las cuento.

Cada vida consta de tres corazones y cada corazon de seis huesos. Si un enemigo te toca, pierdes los 6 huesos y por tanto un corazón. Si a su vez te tomas cumplida venganza y acabas con aquél que te golpeó, los huesos se esparcen por el suelo y tú deberás recoger los seis para lograr un corazón de los que componen tu vida y poder seguir adelante manteniendo tus posibilidades intactas.

Fácil ¿no? Bueno, lo de "Torik" es de mención aparte y nos importa poco lo que pueda durar nuestra partida porque a los largo del recorrido, se nos mostrarán diversos "passwords" para evitar que debamos comenzar las cosas desde el principio y, por supuesto, más hambrientos que nunca.

CAVERNOCOMENTARIO FINAL

Lo cierto es que si queréis convertiros en trogloditas de "pro" y pasaros un rato de salvaje diversión, tendréis que realizar un viaje hacia vuestros ancestros y pasearos un rato por el territorio de Hungerland. Tanto colorido, tanta animación, tanto bicho suelto y tanto riesgo incontrolable, inundarán vuestro cerebro de adrenalina en estado puro que podrá convertiros en un cavernícola de los pies a la cabeza.

Y es que ..."Cuando el hambre aprieta, el peligro pierde todo su valor " (Prehistoricus v. 3.30)

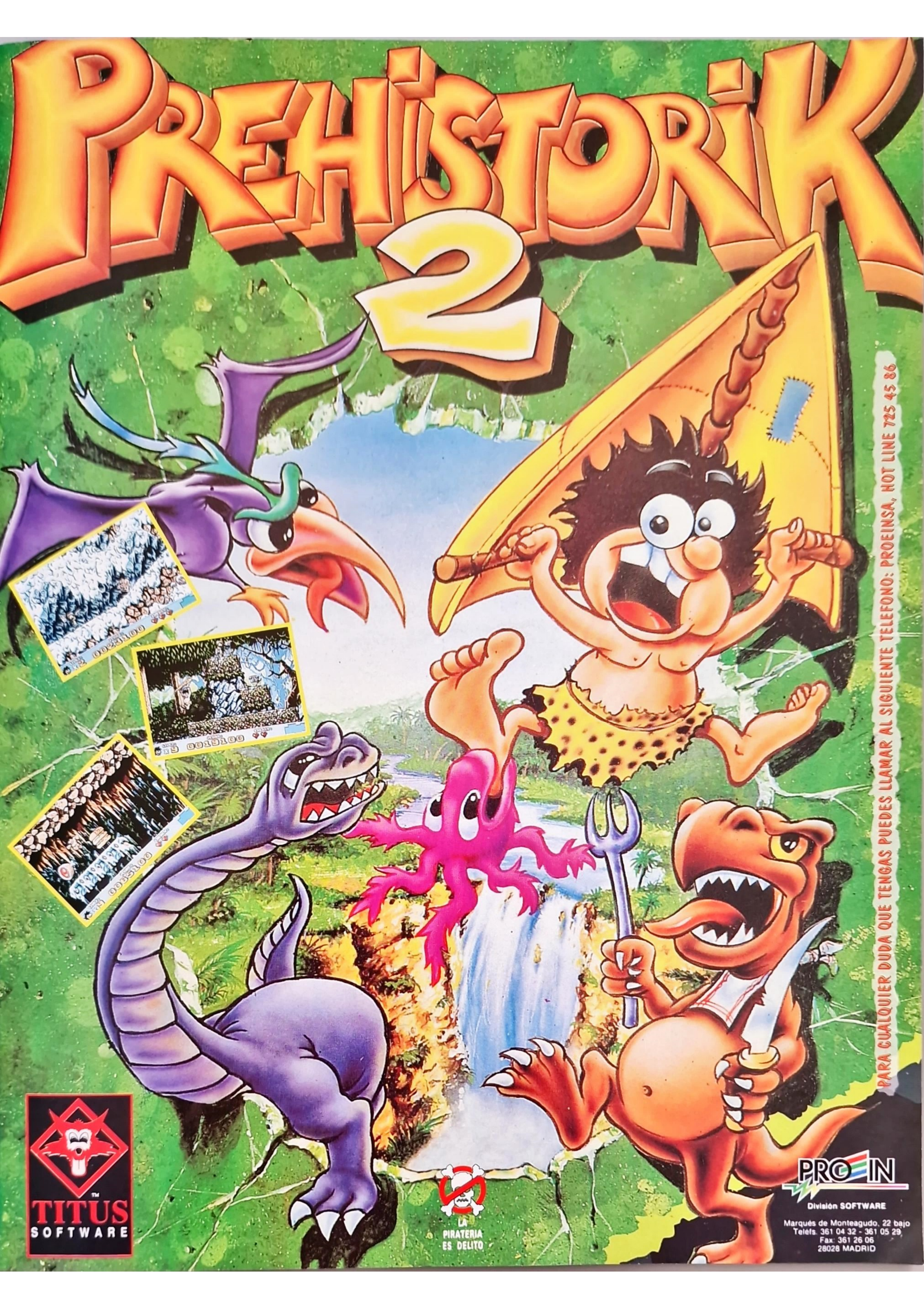
ALICIA PINILLOS.







OK	89%
Jugabilidad :	93
Gráficos :	90
Sonido :	85
Originalidad:	88
Movimientos :	90



PREHISTORIK 2
PARA CUALQUIER DUDA QUE TENGAS PUEDES LLAMAR AL SIGUIENTE TELEFONO: PROEINSA, HOT LINE 725 45 86
TITUS SOFTWARE
LA PIRATERIA ES DELITO
PROEIN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID



- OK Pasarela: PRINCE OF PERSIA 2
- Compañía: BRPDERBUND SOFT.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDMASTER, SOUNBLASTER.

REGRESO A LAS MIL Y U

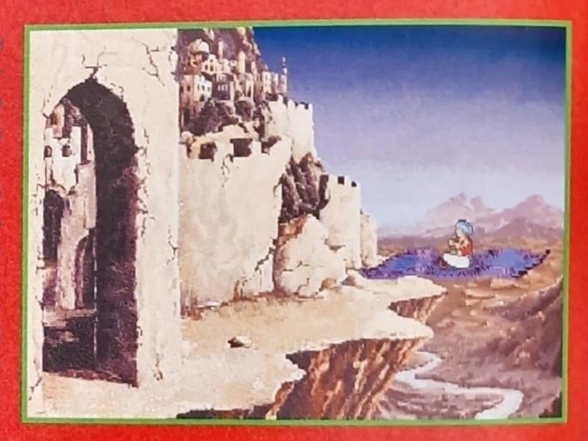
Cuando tu vida parecía haber tomado un caracter de total estabilidad, contrayendo matrimonio con la Princesa de Persia (a pesar de las malas caras de su padre) y acabando con el super-malvado Visir, a los programadores de Broderbund se les ha ocurrido la brillante idea de lanzar en nuestros PC's la segunda parte de tan difícil juego que promete tenernos totalmente enganchados al ordenador durante mucho... mucho... tiempo.



TODO TIENE FIN

La verdad es que parece totalmente increíble que la felicidad alcanzada por nuestra pareja tras la conclusión de aquella primera aventura por tierras tan revueltas pudiese tocar a su fin. Lo cierto es que así ha ocurrido, y la culpa se puede cargarse en las espaldas del malvado Visir que en su día contó con nuestra clemencia (como personas de buena fé que somos) y que hoy, ha vuelto a las andadas provocando una situación que te obliga a abandonar Persia en un intento de seguir con vida.

Una serie de negligencias (cuyas responsabilidades han recaído sobre tí gracias a la ayuda de tu amigo el Visir) son las causantes de que, tanto el Gran Sultán como el total de la ciudad estén totalmente en tu contra obligándote a



abandonar la ciudad en un intento de demostrar tu inocencia y, por supuesto, recuperar a tu amada sin la que tu vida no tiene ningún sentido (que bonito).

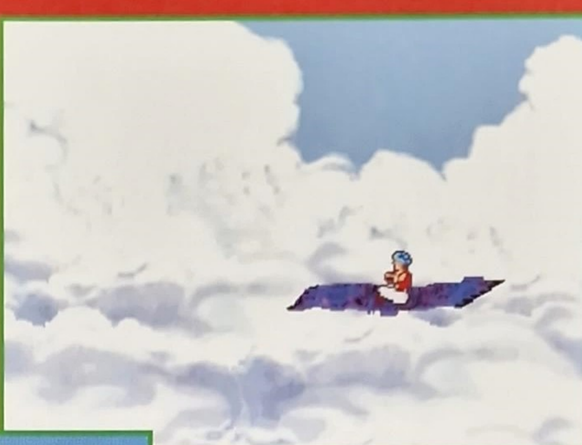
Cuando un juego consigue destacar de entre todos los demás por algun aspecto en particular (en este caso fue el increíble movimiento de nuestro personaje el que consiguió que despuntase), lo normal es que sus propios creadores intenten sacar el máximo posible de lo cosechado.

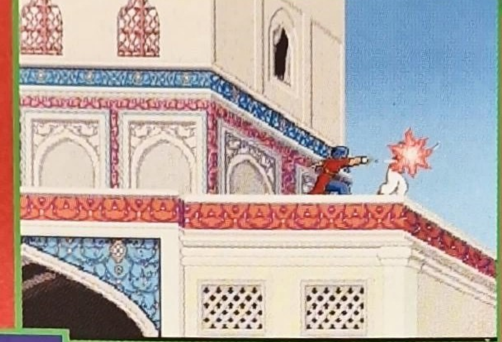
Por supuesto, y para no ser menos, Broderbound ha querido explotar el filón descubierto sirviéndonos una más que digna continuación de la que hasta ahora era su obra maestra; Prince of Persia.

Aunque las comparaciones son odiosas, un pequeño análisis conjunto de los dos programas (Persia I y II) ayudará a conocer con más profundidad las diferencias y semejanzas que existen entre ambos.

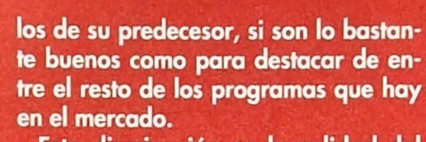
FANTASIA EN MOVIMIENTO

Para comenzar diremos que, aunque los movimientos no son tan increíblemente reales y suaves como





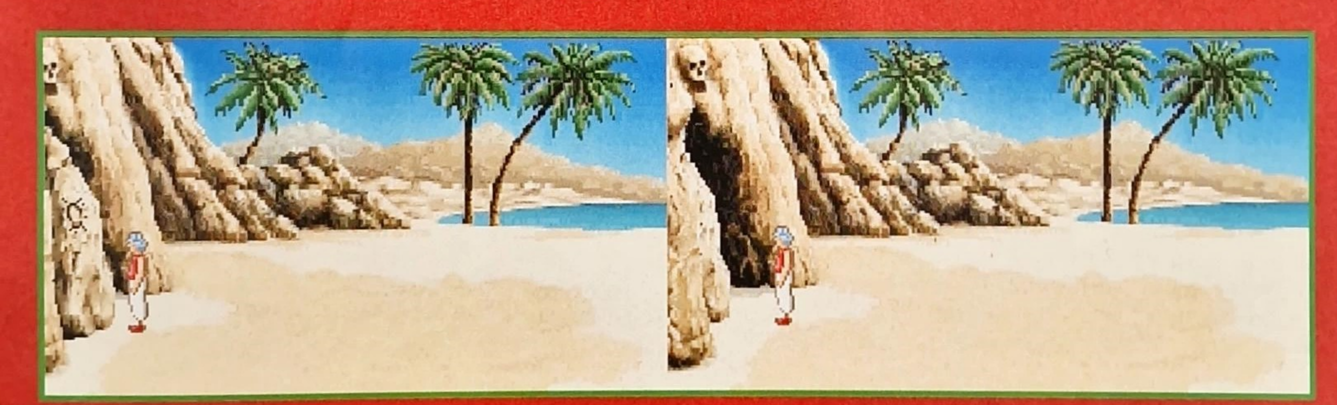




los de su predecesor, si son lo bastante buenos como para destacar de entre el resto de los programas que hay en el mercado.

Esta disminución en la calidad del movimiento podemos encontrarla (y es sólo una opinión) en la cantidad de movimientos que puede realizar nuestro personaje (andar, correr, saltar, luchar, agacharse, escalar, etc.), lo que unido a la cantidad de memoria que necesita cada sprite para ser almacenado (recordemos que en esta segunda parte se utilizan los 256 colores que ofrece la VGA) provocaría un incremento espectacular del tamaño del programa.

Por tanto, la leve disminución en la calidad de los movimientos se puede achacar más a problemas técnicos



UNA NOCHES



LOS NUEVOS ESCENARIOS REALZAN DE MODO PRECIOSISTA ESTA SEGUNDA ENTREGA.



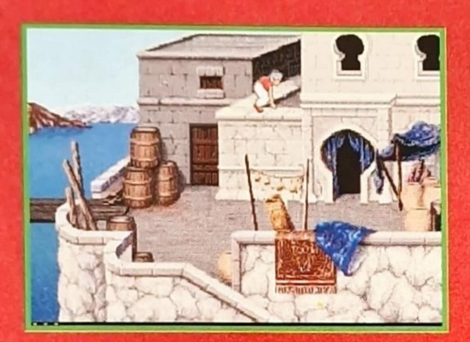
que a poca voluntad por parte de los programadores.

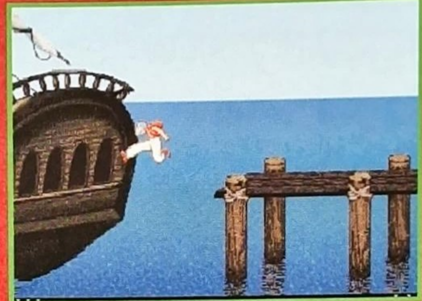
RENOVARSE O MORIR

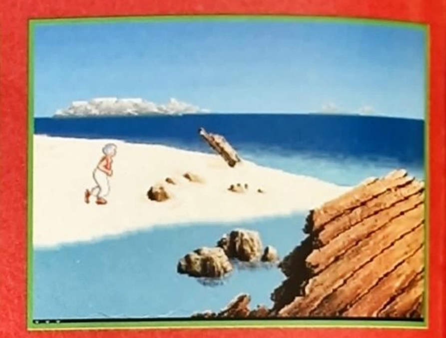
Uno de los aspectos que m´As flojeaban en la primera entrega, era la pobre ambientación gráfica que se reducía a unas cuantas piedras y puertas que se repetían durante los veinte niveles de que constaba el juego.

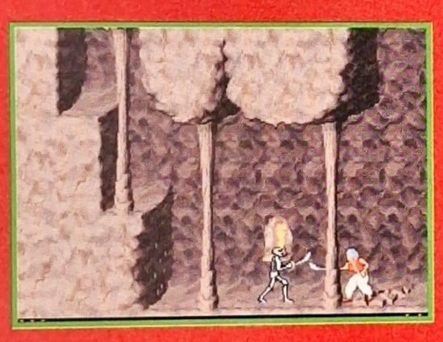
Por suerte, parece que sus creadores se han percatado de ello y le han dotado al programa de unos gráficos poco menos que alucinantes.

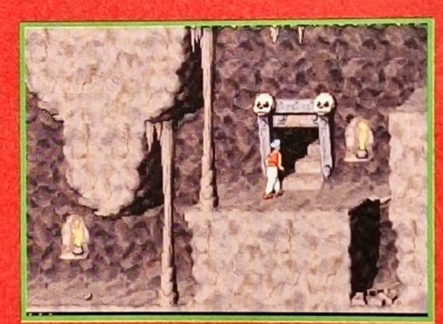
Es una auténtica maravilla ver como nuestro personaje se desplaza



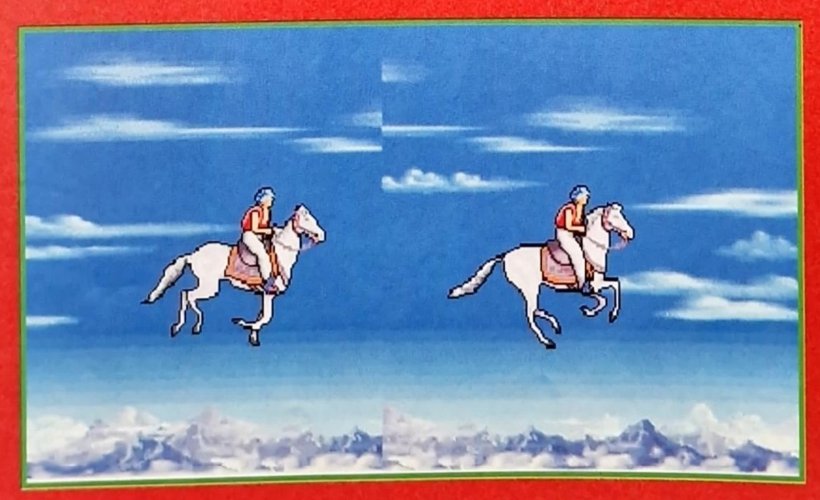










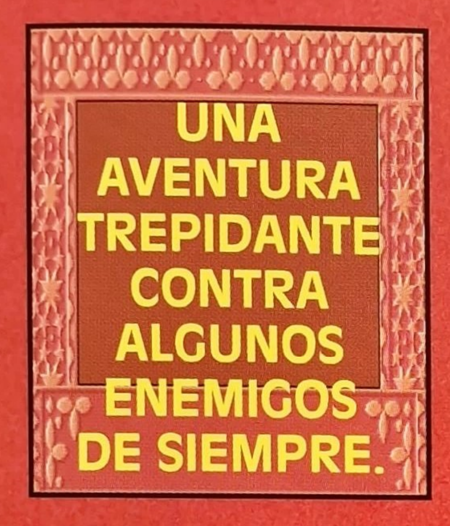




por esos mundos que sólo unos magníficos artistas como los grafistas de Brodebund pueden crear.

Desde las primeras fases en los tejados de la ciudad hasta el castillo del gran Visir, pasando por el barco que nos llevará rumbo a la isla perdida (incluidas las grutas que encontrarás en ella), todas, absolutamente todas son auténticas obras de arte.

Si a esta explosión de belleza y colorido le incluimos los magistrales sprites que representan a los personajes (con especial mención para el caballo que nos guiará en ciertos momentos de la aventura) sacamos una conclusión: Estamos ante un programa 10 a la espera de ver que nos depara el aspecto auditivo.



EL "CONTADOR" DE CUENTOS

Cuando tras la melodía de presentación, el propio ordenador comience a narrarnos las aventuras y desventuras de nuestro héroe con unas voces que parecen sacadas de las películas de Walt Disney, unas lagrimillas de emoción comenzarán a emanar de tus ojos al ver que tu ordenador, no solamente es capaz de hablar perfectamente (cosa que por otro lado no es nada nuevo) sino que, además, es capaz de transmitirte las emociónes de nuestros personajes tras su separación.

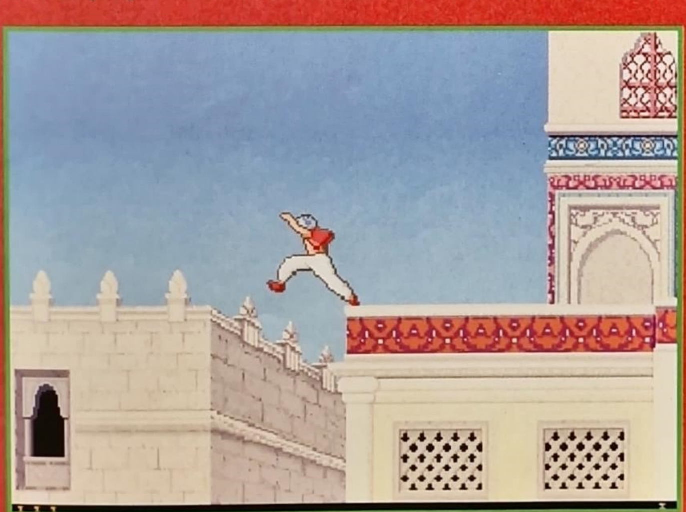


Por supuesto no todo son voces. Las melodías arabigas que incluye el programa crean el ambiente perfecto y necesario en un juego de estas características.

Y para acabar de rematar la faena tenemos unas magníficas digitalizaciones (sonidos de cristales rotos, chillidos, espadas, temblores, etc.) que completan, lo que ahora sí, podemos calificar, no como programa 10, sino como programa 20, 30, 40 ó 1000.

BAJO LA LUZ DE LA LUNA

No parece que se nos haya quedado nada en el tintero. Te hemos comentado las excelencias de un programa que, debido a la fama de su predecesor, prometía mucho (por supuesto, cuando las promesas vienen de gente que pone interés en su trabajo, como las gentes de Broderbund, estas se cumplen).



¡¡Alto!!. Se nos olvida algo terriblemente importante que podría llegar a arruinar tu adicción. No te rías, no. El juego te enganchará de tal manera que te será prácticamente imposible realizar otra actividad que no sea jugar a este Prince of Persia 2 (aviso para las girl-friends).

Ya está todo dicho, tu Princesa esta sumida en la mayor de las tristezas sin tí. Si eres tan poco caballero de no intentar recuperarla, nunca sabrás lo que te has perdido.

Si como yo (modestia aparte), todavía guardas dentro de tí ese espiritu aventurero característico de personajes como nuestro Príncipe... ¡¡¡¿A que esperas?!!!, corre y acaba con el gran Visir. La recompensa: una preciosa chica que te espera bajo la antenta mirada de la luna, una luna que destaca entre la magia y la belleza de las "mil y una noches...".

JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".

OK	95%
Jugabilidad :	95
Gráficos :	94
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	96



- OK Pasarela: PALADIN II
- Compañía: IMPRESSIONS.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.

UN HEROE

El mundo de los juegos de Rol evoluciona constantemente, y lo que es mejor, cada vez aparecen nuevas y mejores formas de diversión, aunque la originalidad que presentan más bien es escasa. Paladin II viene a demostrar todo lo contrario.



Decir que Impressions es la compañía que ha hecho el juego, ya nos puede dar una idea de lo que nos podemos encontrar. No esperemos grandes alardes gráficos, digitalizaciones en todo momento (aunque el juego cuente con algunas), ni un sonido de película. Impressions siempre se ha dedicado a la estrategia, y eso es lo que importa, lo que pasa es que en el caso que nos ocupa, como en su primera parte, el elemento típicamente rol predomina sobre la propia estrategia.

Tanto en "Paladín II" como en su primera parte, a la cual mejora notablemente, debemos llevar a cabo una serie de misiones que nos plantea el juego. Según Impressions, próximamente sacará al mercado nuevos discos de misiones para los "jugones" que hayan terminado con éxito las del disco original.

Y aquí apuntamos la primera y gran diferencia de "Paladin II" con el resto de los juegos de rol que existen en España. No tenemos una única misión que cumplir.

Desde el primer momento que entramos en contacto con el juego, podemos elegir el objetivo que queramos. El nivel de difi-

cultad varía desde fácil hasta muy difícil. Por supuesto, si somos principiantes, deberemos escoger las misiones fáciles hasta que dominemos todas las posibilidades del programa, que son muchas.

Incluso en cada misión, podemos informar al programa de nuestro nivel de habilidad, actuando el ordenador en consecuencia.



A TU MEDIDA

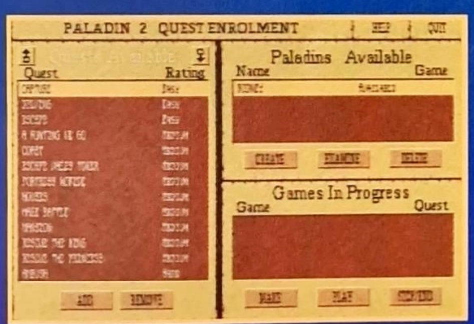
DE MOMENTO...

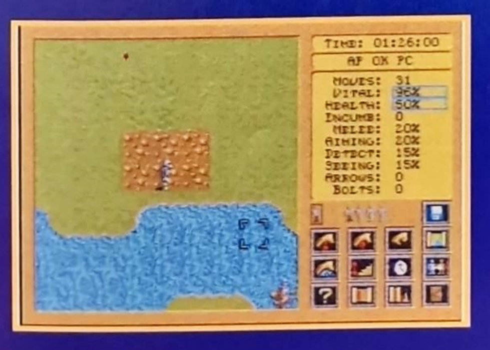
Empecemos. Escogemos una misión, luego un Paladín cualquiera, y grabamos la misión con el nombre que queramos, y ya podemos empezar a jugar. La perspectiva del juego es aérea, sin llegar a ser isométrica como podréis apreciar en las pantallas que os adjuntamos. Esto conlleva que podamos desplegar bien a nuestros hombres (el número depende de la misión que hayamos escogido), y proteger a los magos de enemigos no deseados.











Normalmente en nuestro equipo existirán personajes tales como magos, espadachines, ladrones y rangers. Los rangers son del tipo de los exploradores, que pueden luchar tan bien como cualquier espadachín, aunque no son elementos clave en el juego. El más importante es el Paladín, y si él muere, se acabó todo. En segundo lugar podemos destacar a los magos. Un punto negativo del programa es la poca variedad de hechizos que podemos utilizar.

Los combates no se producen en tiempo real, sino por turnos, y es bastante curioso como se realiza, pues disponemos de una serie de puntos en cada turno, y por cada personaje. Por ejemplo, si tenemos 30 puntos, y gastamos 10 en desplazarnos hasta un enemigo, disponemos de 20 puntos para intentar acabar con él. Con un buen arquero y unos buenos conjuros de fuego de un mago, acabar con los enemigos a distancia será muy sencillo para nuestros guerreros. Si algún monstruo se resiste, no tenemos más que acercar un espadachín o el propio paladín, para proporcionarle una buena "tunda", pero cuidado con los enemigos ocultos.

Podemos coger del suelo un montón de objetos tales como escudos, espadas, pociones y hechizos que debemos usar en el momento adecuado. Algunos de estos objetos pueden significar el objetivo final de la misión, así como rescatar a un mago o a una tierna princesa.



CONSIDERACIONES FINALES

Si ciertamente, los gráficos del juego son diminutos, y no reflejan el combate de una manera creíble, la adicción se eleva tras completar la primera misión, y es que el juego "engancha" muy rápidamente.

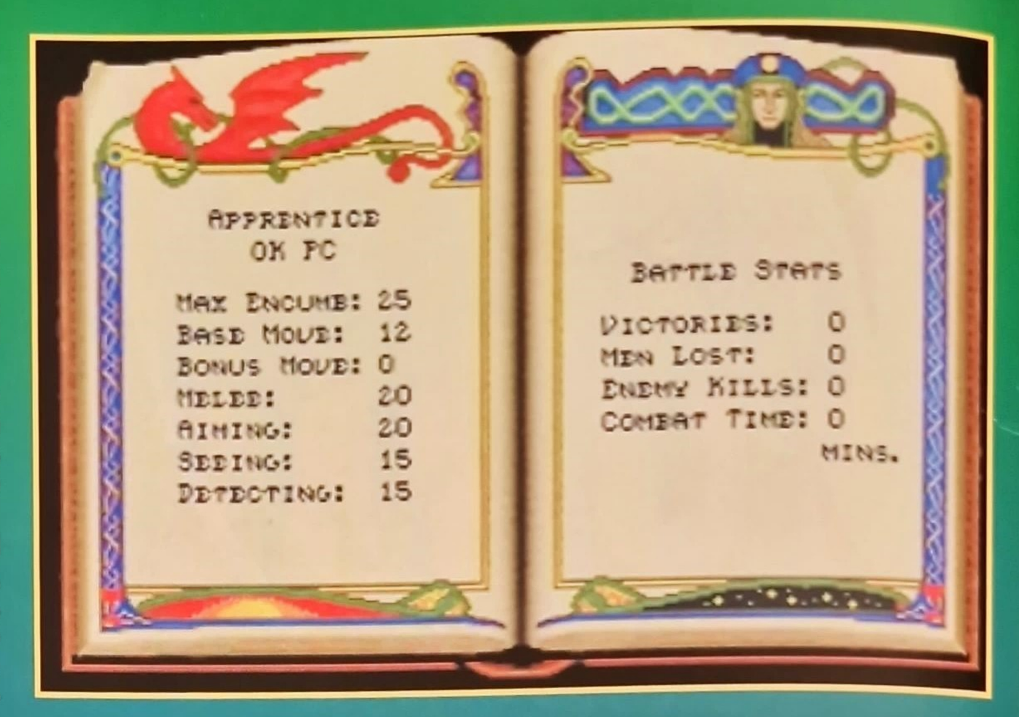
¿Sonido? El justo, con una buena melodía de presentación, aunque la música que aparece cada vez que matan alguno de tus personajes es un poco cargante, y te recuerda lo malo que eres.

Además de la increible jugabilidad, el juego proporciona elementos estratégicos, que otros programas carecen totalmente, no es que "Paladín II" sea más dificil, simplemente nos hace actuar de otra manera.

"Paladin II" proporciona además, un detalle que muchos agradecerán, y es nuestro propio "constructor de misiones". Este programa que se denomina "Builder" nos permite darle rienda suelta a nuestra imaginación y crear nuestros propios mundos. Esto es muy adecuado para compartir aventuras con nuestros amigos. Podemos añadir la dificultad que queramos, y debe ser bastante agradable ver como sufre la gente ante una "obra nuestra". Sólo por ésto el programa se merece notable.

O sea, si te gusta el género del rol, y quieres probar algo difente, "Paladin II" es una opción muy adecuada, pero sólo por llevar el constructor de misiones, éste juego es algo que jamás deberías dejar de ver y probar.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO













OK 80%

Jugabilidad :	92
Gráficos :	70
Sonido :	70
Originalidad:	95
Movimientos :	70





OK PC Pasarela

- OK Pasarela: LETHAL WEAPON
- Compañía: OCEAN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, EGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

LA ACCION ES

El sargento Murtaugh tiene un nuevo compañero, le han hablado de él, sabe que es un chico joven, que es muy activo y que está completamente loco. Pero lo que el sargento Murtaugh no sabe es que ese nuevo compañero al que el casi odia, en poco tiempo se convertirá en su mejor amigo, además juntos serán la ARMA LETAL más efectiva que jamas haya tenido la Ley.





Cuando cargues en tu PC este juego entrarás en un mundo de criminales, del cual saldrás sólo si tu pericia te lo permite. La aventura se desarrolla a partir de que elijas tu primera misión. Cada misión consta de dos o tres niveles y una vez completadas las tres primeras misiones obtendrás un código para poder acceder a la cuarta misión.

Los Sargentos Riggs y Murtaugh han sido destituídos de su cargo por adelantarse a los especialistas de desactivación de bombas. El resultado es un edificio entero por los aires. Para conseguir otra vez la fama de agentes letales, tienen que demostrar que siguen siendo los mejores. La única forma de lograrlo es cerrando cuatro archivos que están abiertos, para lo cual tendrán que luchar contra el narcotráfico, terroristas extranjeros, rescatar a una hermosa chica. Todo esto contando con el inseparable amigo de esta pareja que es Leo Getz. Los archivos que te encontrarás son:

ARCHIVO 1.- - LA BANDA DE EXPORTADORES

El objetivo de esta misión es recuperar mucho dinero que procede de una red de narcotraficantes internacional. Este dinero se encuentra en un barco que se irá alejando del puerto a medida que avance la misión. Estos malvados criminales te pondrán una



STA SERVIDA



terrible resistencia, y usarán todos los sucios trucos para que fracases en tu misión. Deberás tener mucho cuidado y ser muy silencioso, además tienes otro inconveniente en tu contra, un terrible tiburón que merodea en el agua, no debes caerte del barco.

ARCHIVO 2. - EL METRO

En esta misión te encontrarás con un grupo de sicópatas que a través del sistema de alcantarillado de la ciudad, va a poner en puntos estratégicos una serie de bombas para poder chantajear a los ciudadanos amenazando con destruir el Metro. En esta misión deberás extremar el cuidado y afinar mucho tu puntería para poder salvar a la ciudad de un gran desastre. Si te encuentras perdido en las alcantarillas, no desesperes, busca los grandes paneles rojos y tócalos, ya que son unos interruptores que harán que se abran las puertas que estén cerradas. Allí debe estar tu salida.

ARCHIVO 3. - LA FABRICA

Leo Getz es un personaje que por su forma de hablar, su extravagante forma de vestir y su personalidad, tiene el don de poner nervioso y "mosquear" a todo el mundo con quien habla, en especial a nuestros dos "letales" agentes. Pero este carismático personaje sabe mucho, y ha sido raptado y está retenido en una fundición de acero en ruinas. La dificultad de esta misión es realmente alta, ya que no sabemos la posición exacta de nuestro amigo, además de que la fábrica se encuentra en muy mal estado. Extrema tu cuidado y esquiva los trozos de muro o cualquier resto de techo que se pueda desprender.

ARCHIVO 4. - CLASIFICADO

Para llegar aquí has tenido que finalizar con éxito las otras misiones. El contenido de este archivo es de alto secreto. Te puedes imaginar la dificultad de esta misión.

Una vez finalizadas con éxito estas cuatro difíciles misiones no pienses que la pesadilla se ha terminado, ya que te introducirás en la difícil investigación de la conspiración policial en el tráfico de armas. Te aseguro que es la misión más complicada que nuestros héroes han tenido que resolver.

La munición de tu arma se acaba, no dejes que te disparen porque verás como tu vida disminuye. Tendrás información de tu estado contínuamente en la pantalla, esta información es la puntuación, que indica tu eficacia, las vidas que tienes, que vienen representadas por corazones, la energía, que es una barra roja que irá disminuyendo a medida que te disparen o que caigas en las diferentes trampas que te encuentres en las misiones, los clips, que son la munición en cargadores de seis balas y por último, las balas que quedan en tu arma. Evita disparar, de esta forma ahorrarás munición para cuando sea necesaria, intenta luchar cuerpo a cuerpo para no hacer ruido.

No todo esta en tu contra, ya que encontrarás munición por los diferentes caminos que recorras, también deberás buscar vida para que aumente la barra roja, o sea, que debes de explorar todos los lugares que puedas.

PARA ACABAR

Los gráficos de este programa son realmente sorprendentes, ya que combina a la perfección 256 colores con una rapidez que pone los pelos de punta. Además, si tienes la suerte de poseer una de las tarjetas de sonido que este magnífico juego soporta, vibrarás a tope y podrás controlar el volumen de su bestial música mediante el teclado.

Con este juego puedes utilizar Joystick y teclado, es para un solo jugador y tiene unos movimientos bastante buenos. En general es un buen juego y no puedes permitir que te falte esta entrega de Erbe para aquellos ratos de emoción delante de tu ordenador.

Borja de Medrano.

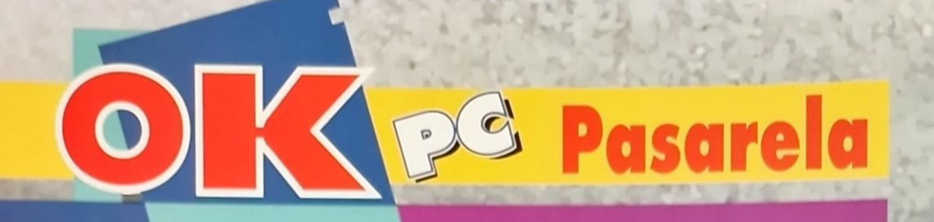




OK	83%
Jugabilidad :	90
Gráficos :	80
Sonido :	85
Originalidad:	75
Movimientos :	85







- OK Pasarela: NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
- Compañía: GREMLIN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDMASTER.

Será muy difícil que cualquiera de nosotros experimente en algún momento de su vida la sensación de conducir un fórmula uno. Muchos son los llamados, sobre todo en categorías inferiores, pero pocos los elegidos para representar con acierto a la élite del deporte del automovilismo donde un ser humano alcanza cualidades sobrehumanas.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

EL ULTIM

El mundo de la Fórmula-1, mueve anualmente miles de millones que se reparten sobre una caravana de personas que luchan y se entregan al máximo por conseguir el triunfo total tanto a nivel personal como de marcas. Las compañías introducen mejoras importantes año tras año con el único objetivo de figurar en la historia del Mundial. Todo un circo multicolor rodea a una de las competiciones más seguidas del deporte mundial: el campeonato del mundo de Fórmula-1, lo más del deporte de las cuatro ruedas. Hoy podrás saborear las mieles del éxito pilotando tu F-1, acompañado de Nigel Mansell, el último campeón.





RENDIR A BUEN NIVEL

Hoy, ya apartado del mundo de la F-1, pero consiguiendo importantes triunfos en la Fórmula Indy estadounidense, el legado de Nigel Mansell nos llega a través de este producto creado por Gremlin. Toda su sabiduría, conocimientos y capacidad de conducción se ponen a trabajar para hacer de nosotros, inmerecedores de tamaño honor, unos pilotos de consideración.

Las opciones que el juego nos propone son, ante todo, sencillas y manejables.

Baste el comentario de que podemos manejar nuestro vehículo por medio del teclado, ratón o joystick, escuchar los rugidos del motor por medio de nuestro altavoz interno o con tarjetas de sonido Adlib, Sounblaster o Roland, todo un lujo.

Como la única pretensión del Sr. Mansell es conseguir que rindamos a un buen nivel en las dieciseis carreras que componen el campeonato para que podamos contar con posibilidades de conquistar el cetro mundial, varias de las opciones del menú principal, nos proponen diversas lecciones del maestro de maestros para conocer y adoptar su forma de conducción.

UNA COMPETICION ALUCINANTE QUE PONDRA A PRUEBA TU MADERA DE CAMPEON.

A CORRER

Para ir aprendiendo contamos con una opción en la que el propio "profesor", nos mostrará e irá aleccionando sobre toma de curvas, incorporación a rectas, reducciones de marcha o aumento de revoluciones para sacar el mayor partido de las posibilidades de nuestro motor Renault en cada uno de los circuitos propuestos. Esta opción será de gran valía si atendemos a las indicaciones, si éste hecho no se produce, nuestra conducción será violenta y probablemente contaremos con pocas probabilidades de ser los mejores.

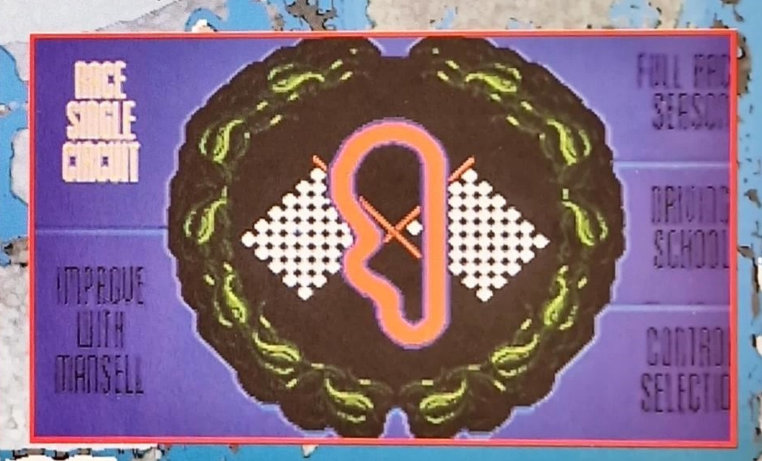
Si la ayuda de Mansell fuera poco, también contaremos con una línea intermitente de color azul dispuesta sobre la pista. De este modo podremos saber en cada momento del recorrido cual es el camino más corto para atacar cada imprevisto del circuito.

Otra de las modalidades del juego, se realiza de forma parecida a la anterior pero sin la ayuda de Nigel Mansell y bajo la atenta mirada del cronómetro en el que podremos observar nuestras mejoras de tiempo para cada vuelta.

EL GRAN PREMIO

Si somos un poco prudentes, inicialmente deberíamos de optar por el modo de prác-





...O CAMPEON

tica, pudiendo así movernos con la soltura necesaria y adquirir una valiosa experiencia sin la presión y los nervios que se exigen para un gran premio.







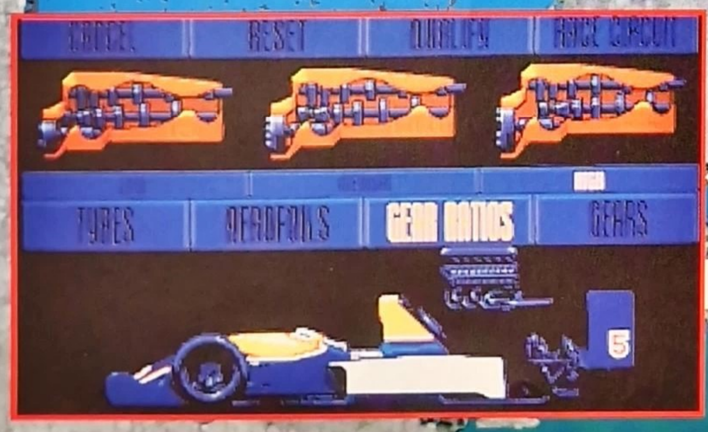
Una vez ya confiados, aleccionados correctamente y dispuestos a competir por los puestos de cabeza, ya podemos entrar en el modo de competición y prepararnos para el asalto al mundial. Los dieciseis circuitos presentan dificultades propias que solamente podrán ser superadas gracias a nuestra pericia y valor adquiridos en probaturas precedentes.

Para cada carrera habrá que tomar decisiones importantes que de ser correctas o erróneas, aumentarán o disminuirán nuestras bazas para la victoria. En la pantalla de presentación de cada circuito se definen las características del mismo y las condiciones climatológicas, incluida la humedad relativa. Estos datos servirán para realizar cambios de última hora en la configuración de nuestro vehículo. Podremos seleccionar diferentes tipos de rueda, alerones, recorridos del cambio y modo del mismo. Las condiciones del tiempo serán fundamentales en los cambios de rueda ya que, si nos vemos sorprendidos por la lluvia en plena carrera y no llevamos las "gomas" adecuadas, nuestra capacidad de conducción bajará muchos enteros. Asimismo pasa con el resto de los componentes del vehículo. Un día con mucho viento, nos obligará a cambiar la forma del alerón y un circuito de demasiadas curvas, implicará un recorrido más corto de marchas.

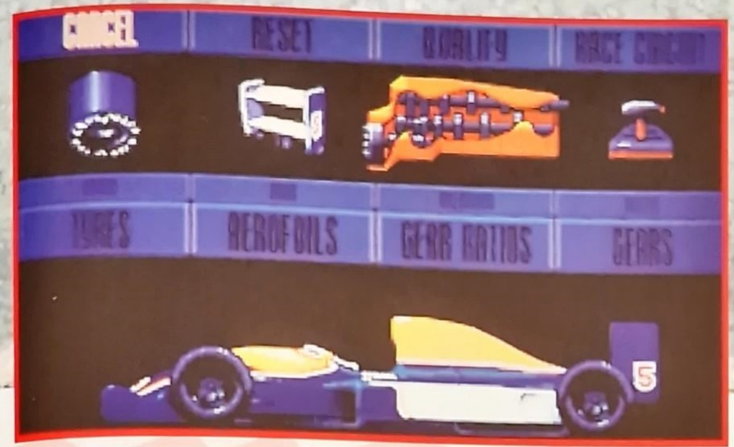
CALIFICACION

Antes de cada prueba, deberemos de conseguir un tiempo decente que nos coloque a poder ser en la "pole position", privilegio que sería fundamental para nuestro buen hacer durante la prueba. Tenemos tres vueltas para ir superando nuestros tiempos e ir escalando posiciones. Si no deseamos participar en las cualificaciones, podemos evitarlas con el incoveniente añadido de partir en la última posición de la parrilla de salida.

Una vez en carrera, salgamos de la posición que sea, deberemos de inten-



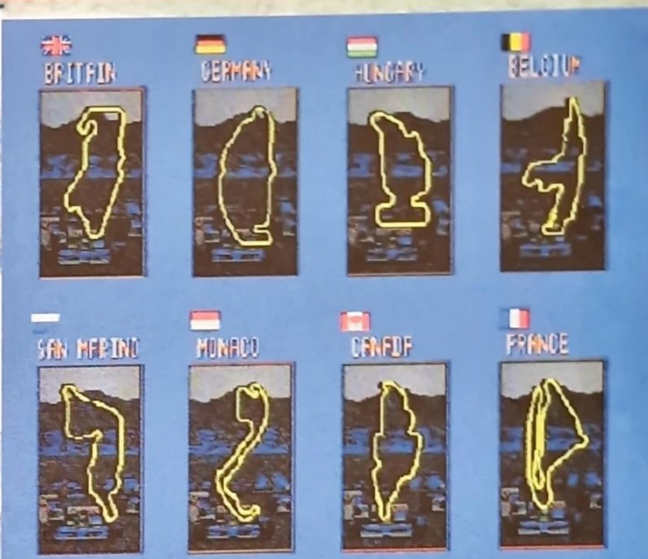








Poder contar con todas y cada una de las pista en las que se disputan las pruebas del mundial es una gozada muy difícil de eludir.

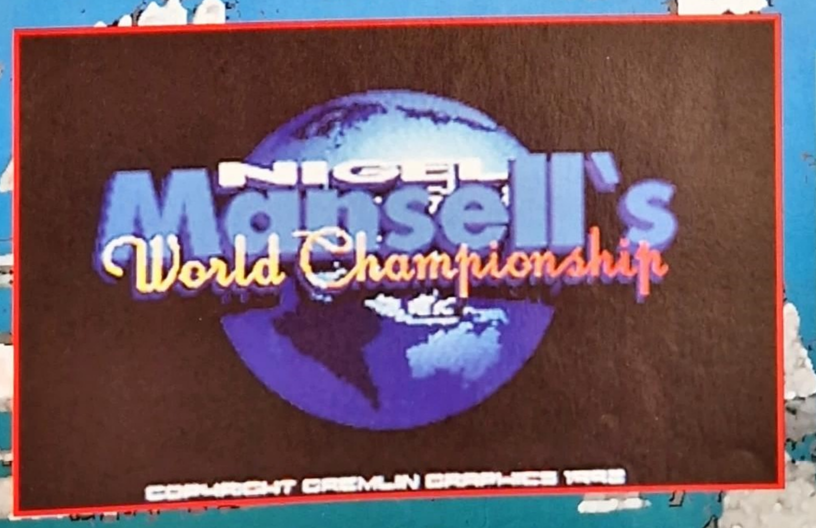






tar, claro está, ir superando a cuantos competidores llevemos por delante. Algunos consejos prácticos que os podemos dar son :

- No perder de vista el movimiento del coche al que pretendemos adelantar.
- Soltar el pie del acelerador un poco antes de llegar a la trasera del vehiculo que nos precede, evitaremos el choque y la pérdida de velocidad.
- Aprovechar las rectas para alcanzar la velocidad máxima y adelantar con mayor velocidad.
- Conservar la calma cuando estemos los primeros e intentar mantenernos sin cometer excesos.



COMENTARIOS FINALES

Si hay que elegir un adjetivo para definir "Nigel Mansell's World Championship", éste es sin duda, vertiginoso. La calidad de la producción se nota en cuanto nos sentamos al volante, el resto es dejarse llevar, y eso es lo que os pediríamos que hicieráis, dejaros llevar a través del campeonato del mundo de Fórmula-1 de la inestimable mano de Nigel Mansell. Es un consejo.

ALICIA PIÑILLOS.

OK 90%

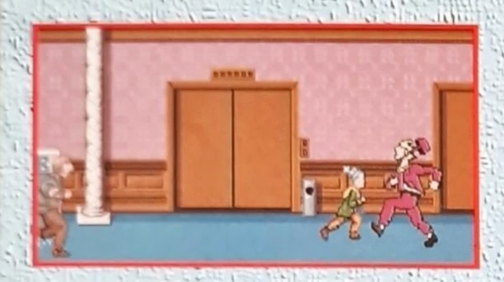
Jugabilidad :	94
Gráficos :	90
Sonido :	85
Originalidad:	90
Movimientos :	92

- OK Pasarela: SOLO EN CASA 2
- Compañía: CAPSTONE.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER, ROLAND LAPC-1.



Nadie entiende cómo después de sufrir en sus propias carnes las continuas "picias" de Kevin, aquellos osados ladrones escaparían de la prisión en la que habían sido confinados para buscar al citado muchachote y darse cumplida venganza. Es cierto que no se comprende, pero para nosotros supone la seguridad de que volveremos a pasar una velada junto a Kevin de esas a las que nos tiene acostumbrados.











El niño más temido y atrevido de la historia del cine, vuelve a hacer de las suyas sobre los circuitos de nuestros ordenadores. Aquellos ladrones malvados y algo torpes que ya fueran encarcelados en la primera parte, han retornado con unas ansias de venganza renovada. Buscarán a Kevin en cualquier rincón del universo, solo que esta vez el rincón se llama Nueva York.

TIEMBLA

CARRERAS Y MAS CARRERAS.

Los locos movimientos de nuestro personaje tendrán como escenario principal las calles de "la gran manzana". Desde las aceras atestadas de cubos, bicicletas, árboles y demás hasta los grandes almacenes, edificios abandonados y grises azoteas, Kevin deberá desarrollar su máxima velocidad y toda su capacidad de quiebros para evitar ser capturado por sus perseguidores.

Durante catorce niveles, Kevin podrá encontrar de todo. Algunos utensilios le serán de mucha utilidad para sacar ventaja de sus captores cuando éstos se encuentren próximos a él, pero también habrá que sortear diferentes obstáculos que podrían hacernos tropezar e ir a parar a manos de nuestros enemigos.









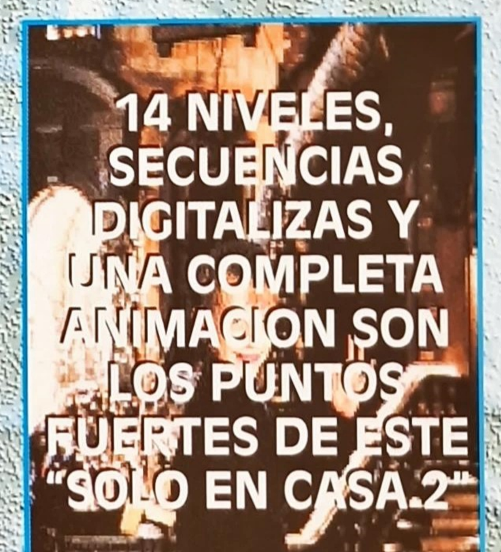




Lo fundamental del juego será ir localizando, por la pantalla y mientras escapamos, cualquier objeto susceptible de ser arrojado sobre quienes nos persiguen. Será de mucha utilidad para nuestra vista el que dichos objetos se muestren de manera intermitente a la hora de realizar la elección. De este modo, podremos ir rellenando nuestro almacén de existencias situado en la parte inferior de la pantalla y después irlo vaciando con puntería si puede ser.

El poco recorrido de los distintos niveles ayudará a que mantengamos la concentración en lo que estamos haciendo sin llegar a cansarnos excesivamente.

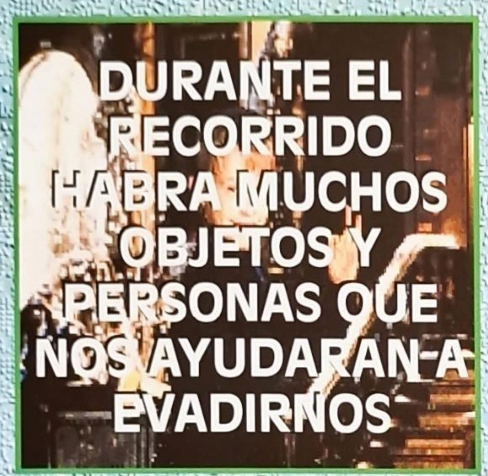
En estos cortos "sketchs" la gente que va surgiendo casualmente, podrán echarnos una ventajosa mano si los obligamos a interceptar el paso de Harry y Marv.



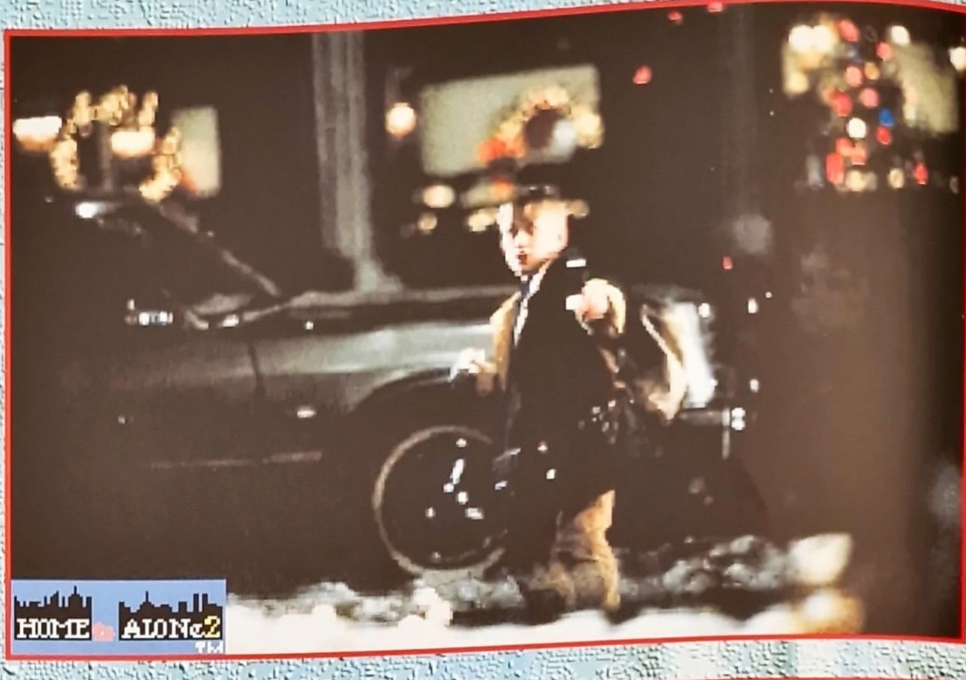
14 NIVELES, SECUENCIAS DIGITALIZAS Y UNA COMPLETA ANIMACION SON LOS PUNTOS FUERTES DE ESTE "SOLO EN CASA.2"

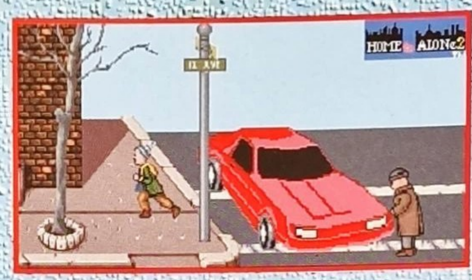
NUEVA YORK

La capacidad de salto de Kevin será altamente poderoso en aquellas fases en las que los objetos cuelguen del techo. Lámparas, macetas, cañerías y toda clase de sorpresas, difíciles de alcanzar, tendrán un efecto altamente nocivo sobre los ladronzuelas que ya empiezan a parecernos a estas alturas que lo son de muy poca monta.

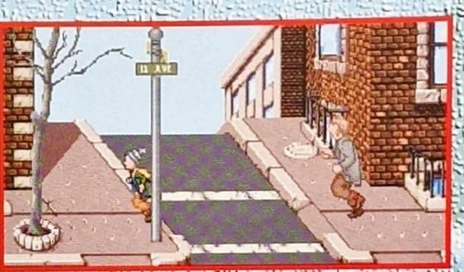








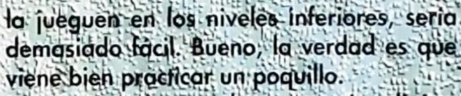






NUEVAS EXPERIENCIAS

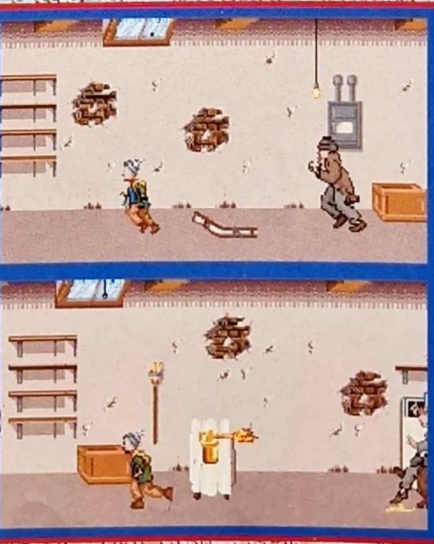
Yo ya no acierto a comprender cómo es posible que una fase tras otra, estos enconados y tenaces sigan cayendo una vez después de otra sobre cada una de las trampas que "inocentemente" y a la carrera, les va tendiendo en su camino. ¿Será que les gusta experimentar nuevas sensaciones? "Solo en casa 2" es a todas luces una historia deseable de jugar y francamente divertida aunque nuestra recomendación para aquellos que deseen saborear las mejores mieles del producto es que no



la jueguen en los niveles inferiores, sería demasiado fácil. Bueno, la verdad es que viene bien practicar un poquillo.

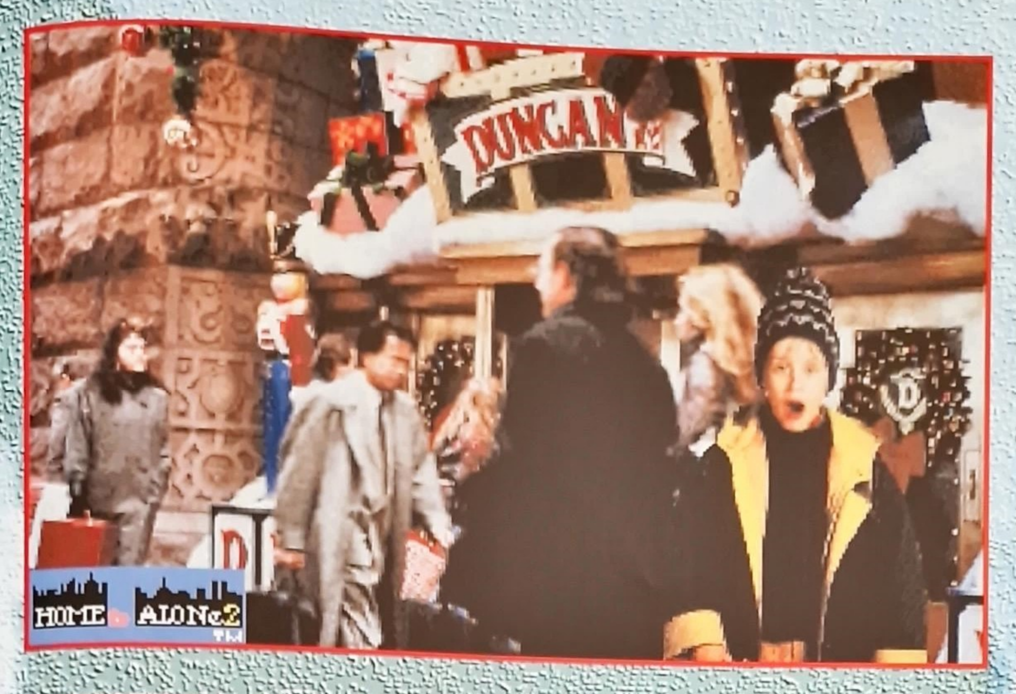
Las animaciones y las secuencias digitalizadas dan al juego un aire moderno y trabajado sirviendo para que identifiquemos sin complicaciones lo bien que llevamos nuestro recorrido. Francamente, todo











HARRY Y MARV NOS PERSIGUEN A CORTA DISTANCIA, SOLO NUESTRA HABILIDAD NOS PUEDE SALVAR DE LO PEOR.

está pensado para que podamos paladear el símil que guarda el producto con respecto de la película. Por razones obvias, tenéis que estar convencidos de la ingenua inocencia de Kevin para conseguir alcanzar la meta de cada nivel, sin esperar ninguna prueba especial en dichos puntos, ya que el recorrido en sí es una prueba de dudosa realización que pondrá a prueba todos tus reflejos y demás sensaciones nerviosas.

Para terminar, os aconsejamos que os atreváis a pasar unas traviesas Navidades junto a Kevin, Harry y Marv (aunque éstos más lejanamente si es posible) utilizando todo tipo de trucos a vuestro alcance para no caer en sus garras. Es un consejo.

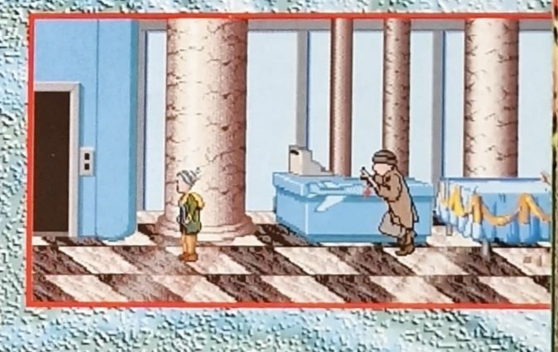
Alicia Pinillos Rodríguez.

















OK 87%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	87
Sonido :	85
Originalidad:	88
Movimientos :	87



- OK Tricks & Tracks: THE LEGEND OF KYRANDIA
- Compañía: WESTWOOD STUDIOS
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

The Legend of Kyrandia



Kyrandia es un país de profundos bosques donde la magia y la tierra reinaban en armonía. Nadie podía sospechar que un lugar así pudiera caer bajo la tiranía de un ser como Malcom, el malvado bufón de la corte que asesinó a tus padres y se apoderó de la Kyragema, el tesoro más preciado del reino. Ahora tú eres el único que puede devolver la esperanza a los habitantes de Kyrandia.

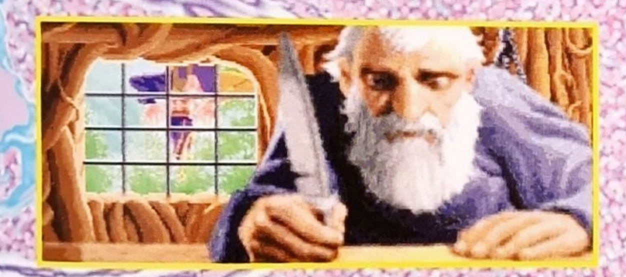
VENCER A MAL
Y CONSEGUIR

Y TE CONVERTIRAS EN PIEDRA

Un ex-bufón chiflado que tenga el poder supremo de la Kyragema a su disposición no es algo para tomarse a broma. Eso es algo que ya ha comprobado tu abuelo y poco a poco irán descubriendo el resto de Místicos Reales, los magos del reino y los únicos que pueden ayudarte en tu aventura. Por mucho que lo intentes no podrás liberar todavía a tu abuelo, así que coge la nota en blanco que está encima de la mesa, la gema y el granate. Por cierto, si miras debajo de la mesa verás un serrucho que también necesitarás luego.

Sólo puedes llevar a la vez diez objetos, así que en algunas ocasiones tendrás que dejar algunos en una pantalla para volver después a por ellos. Primero tendrás que ir a ver a Brynn al templo. Ella es la única que puede hacer que aparezca el mensaje mágico que estaba escribiendo tu abuelo cuando fue atacado por Malcom. Después de leer el mensaje está claro que lo primero que tienes que conseguir es el amuleto, pero antes de hacerte con él hay unas cuantas cosas que hacer. Brynn te pedirá una rosa de lavanda que podrás encontrar en el altar del bosque. De camino recoge una lágrima del Estanque de las Lágrimas con la que podrás curar a cierto sauce enfermo.

Merith aparecerá cuando el árbol esté curado y aunque no te haga mucha gracia, tendrás que seguirla durante unas cuantas pantallas para que te de la canica que ha encontrado. Cuando ya no la veas, dirígete a la pantalla de arriba y le darás un buen susto. Puedes arreglar el altar si colocas la "canica" de Merith en el hueco adecuado. Por último, deposita en el altar la rosa que diste a Brynn y ella convirtió en plata. ¡El amuleto es tuyo! Tendrás que cruzar el puente para poder ir a la casa de Darm, en el Bosque de las Brumas, pero por desgracia está roto y Herman no puede repararlo a menos que le des algo con lo que poder cortar un árbol. Puedes intentar cruzar por la cuerda en el



COLM
LA KYRAGEMA



más puro estilo circense, pero lo único que conseguirás será un mortal chapuzón. Aunque en apariencia Kyrandia parezca un lugar tranquilo, hay muchos peligros que pueden acabar con tu vida. Graba siempre el juego cuando te enfrentes a una situación delicada y si te matan, podrás intentarlo de nuevo sin recorrer el juego desde el principio.

DARM Y EL BOSQUE DE LAS BRUMAS

Entra en la casa de Darm (no hay pérdida, es la primera que aparece al cruzar el puente) y después de disfrutar del diálogo entre el Místico chiflado y su mascota -un enorme dragón- tendrás que conseguir la pluma que Darm te pide. El pájaro cantor parece el candidato idóneo para prestarte una pluma, pero por desgracia las cosas no son tan fáciles. Si hablas con Nolby que está sentado bajo el Viejo Roble conseguirás una buena pista aunque algo confusa. Lo que tienes que hacer es coger la nuez que hay en la pantalla del pájaro cantor, coger una bellota del Encinar y encontrar una piña en el bosque. Introduce las tres en el agujero que hay en el Claro del Bosque Muerto y la planta que aparezca activará la gema amarilla de tú amuleto.



Cada una de las gemas del amuleto te proporcionan poderes mágicos sorprendentes y si pulsas con el ratón sobre la gema amarilla curarás a todo ser vivo que se encuentre enfermo en la pantalla. Ya puedes conseguir la pluma del pájaro cantor y llevársela al viejo Darm, el cual te dará un pergamino mágico que te será de gran utilidad.

Ha llegado el momento de enfrentarse al primero de los tres puzzles realmente complicados de Legend of Kyrandia: la búsqueda de las Piedras Natales. Darm ya te ha hablado de ellas, pero por desgracia su magia ya no es lo que era y el hechizo que ha utilizado para traerlas a Kyrandia ha dado unos resultados "irregulares". Puede que en algunas pantallas te hayas encontrado gemas y piedras preciosas, pues bien, ya sabes el por qué de todo ello. Debes recoger las cuatro Piedras Natales y colocarlas en el orden correcto en el Altar de Mármol.

Además de las Piedras Natales hay otros nueve tipos diferentes de piedras esparcidas por los Bosques y por desgracia tendrás que recogerlas todas. Si hablas con Darm te dirá que la primera Piedra Natal se encuentra en el fondo de la Fuente Burbujeante. La última Piedra Natal que tendrás que colocar es un rubí, pero los rubíes sólo crecen en el Arbol de los Rubíes y una serpiente venenosa te morderá cuando in-





Todos aquellos enigmas que te vayan surgiendo en tu deambular por el bosque tendrán una cierta relevancia para la posible comprensión de algunas fases del juego.

tentes coger uno. Utiliza la gema de curación para eliminar el efecto del veneno y vuele a intentarlo. La segunda vez podrás coger el rubí.

Sabes cuál es la primera y la última Piedra Natal, pero con las otras dos hay un problema. En cada partida son diferentes y la única forma de dar con las correctas es probando. Graba el juego cuando tengas ya todas las gemas y prueba.

Si la piedra es la correcta y se pone en el Altar en el orden adecuado desaparecerá suavemente, de lo contrario arderá con brusquedad. Cuando hayas conseguido colocar las cuatro Piedras Natales en el orden correcto, el plato de oro se convertirá en una flauta con la que se puede romper después cierta barrera de hielo.

Dirígete a la entrada de la Cueva de la Serpiente. Allí te enfrentarás por primera vez a Malcom. Este te arrojará un cuchillo que hay que devolver si no quieres terminar la aventura convertido en un cubito de hielo tamaño extra-grande. Malcom se retirará y sellará la entrada de la cueva, pero ya se sabe que no hay barrera que resista una bella melodía...

EL LABERINTO DE LAS SOMBRAS

Segunda complicación seria. El laberinto está compuesto por oscuras cavernas donde moran terribles espectros que se arrojarán sobre tí a la primera ocasión.

Afortunadamente, estos monstruos odian la luz y estarás a salvo siempre que la caverna esté iluminada. En algunas de las cavernas crecen arbustos de fogofrutas brillantes que puedes transportar para iluminar tu camino, pero si las llevas de un lugar a otro sólo durarán tres pantallas. Debes ir de arbusto en arbusto reponiendo tus fogofrutas. Afortunadamente, si dejas una fogofruta en el suelo su bri-

El laboratorio de Zanthia

OPCIONES







La Cripta de la Kyragema

Un altar del bosque

¿Quieres enfrentarte a mí ahora?

Cáliz real en tu poder.

llo no se extinguirá y podrán iluminar el camino de regreso. Si consultas el mapa del laberinto podrás trazar una ruta segura y evitar un desagradable encuentro con los espectros.

Nada más cruzar la reja de la puerta de hierro ésta se cerrará y ya no podrás abandonar el laberinto a menos que encuentres las cinco rocas que están esparcidas en él, y arrojarlas sobre el contrapeso para que la reja se abra. Por cierto, la posición de las cinco rocas también aparece en el mapa. Además de las cinco rocas, debes recoger la moneda que hay en la Gruta del Crepúsculo, una esmeralda de la Gruta de las Esmeraldas y una llave que está detrás de un infranqueable Río Volcánico y en una zona inaccesible a menos que hagas lo siguiente: debes arrojar la moneda de la Gruta del Crepúsculo al Pozo de los Deseos que está cerca de la casa de Darm (hay que abrir antes la reja de la puerta de hierro con las cinco piedras) y llevar la piedra lunar que aparecerá al Panteón del Claro de Luna, encajándola en la base del pedestal. Esta última acción activará la gema morada del amuleto y podrás convertirte en fuego fatuo y desplazarte por el laberinto sin necesidad de usar las fogofrutas.

Si te conviertes en fuego fatuo podrás alcanzar la pantalla del Río Volcánico y usar el pergamino de Darm para congelarlo y poder cruzar. Con la llave en tu poder, dirígete a la Sima de la Caída Perpetua y crúzala en forma de fuego fatuo, entrando así en el Bosque de las Hadas. ¡Uf!



UN BOSQUE SIN HADAS

Hagas lo que hagas, no podrás evitar que una rama te golpee la cabeza, dejándote inconsciente. Despertarás en el laboratorio de Zanthia la Alquimista que te pedirá agua de la Fuente Encantada. En la Fuente te encontrarás de nuevo con Malcom, que la estropeará quitándole una de sus cuatro esferas de cristal.

Malcom ha escondido la esfera detrás del árbol en llamas, pero no deberás tener muchos problemas en apagar el fuego con el pergamino de Darm. Al colocar la esfera en su sitio la fuente volverá a tener agua y podrás llenar un frasco



Un arbusto de fogofrutas

En el interior de las cuevas te deberás enfrentar a situaciones verdaderamente complicadas y de tintes casi jegloríficos. Ten cuidado.



para Zanthia, aunque antes no es mala idea que tú mismo pruebes un poco, ya que eso activará la gema azul de tu amuleto con la que podrás realizar varios encantamientos.

¡Quién lo iba a decir! Eres el príncipe y heredero del reino de Kyrandia. Además de esta pequeña noticia, Zanthia te dará alguna información útil sobre sus pócimas y te pedirá unos arándanos para preparar una poción que te ayude. Hay arándanos en la Cascada Centelleante, pero al volver a casa de Zanthia con ellos, ella habrá desaparecido. Por cierto, ten mucho cuidado con unos ojos que aparecen y desaparecen en el pantano que hay a las puertas de la casa de Zanthia. No es recomendable acercarse a menos que quieras servir de aperitivo a una rana gigante.

En el suelo de la casa hay una alfombra arrugada que oculta una trampilla la cual conduce a una zona del bosque a espaldas de la casa de Zanthia. Tercer pro-







blema complicado: conseguir las pócimas para que te hagas más pequeño y para convertirte en un caballo alado. Hay seis pócimas con colores diferentes (aunque directamente sólo puedes crear pócimas de tres colores) y se crean metiendo los ingredientes en el puchero de la casa de Zanthia. Esos ingredientes son piedras preciosas y flores, siempre del mismo color. Para lograr una pócima amarilla hay que meter un tulipán (hay en la Fuente Burbujeante) con un topacio o una esmeralda y si se combinan un arándano y una gema azul producirán una pócima azul. Las orquídeas rojas necesarias para la pócima roja están en la Laguna Tropical y cualquier gema roja servirá. ATENCION: Hacen falta dos flores rojas y dos gemas rojas ya que es necesario crear dos pócimas de este color. Para conseguir las gemas de colores probablemente tengas que volver atrás y recorrer las pantallas del bosque cercano a la casa de Darm.

Ya sabes hacer pócimas rojas, azules y amarillas, pero las dos pócimas que necesitas son de color morado y de color naranja, ¿cómo conseguirlas?. En la parte trasera de la casa de Zanthia se encuentran los Cristales de la Alquimia que permiten mezclar pócimas de distintos colores. Si pones una pócima roja en uno de los cristales y una azul en el otro obtendrás una pócima morada y si combinas las pócimas roja y amarilla consigues la ansiada pócima naranja. Rojo, amarillo, azul, morado y naranja...cinco colores. ¿Dónde está el sexto? Si mezclas una pócima azul con otra amarilla obtienes una pócima verde terriblemente venenosa. No es necesaria para completar la aventura, así que mucho cuidado.

EL CALIZ REAL

Una vez con la pócima morada y la naranja en tu poder, ya puedes recuperar el Cáliz Real. Por mucho que lo intentes no puedes alcanzarlo a menos que emplees la magia de la gema azul de tu amuleto, pero antes de poder mover un músculo, un pequeño fauno se apodera del cáliz y se esconde en su diminuta guarida. Bebe la pócima morada para poder entrar en la casa, pero no olvides llevar contigo la manzana que está a la salida del Laberinto. El fauno no quiere devolver el Cáliz, pero ¿quién puede rechazar una jugosa manzana?. Si no has podido resistir la tentación y te has comido la manzana antes de poder utilizarla





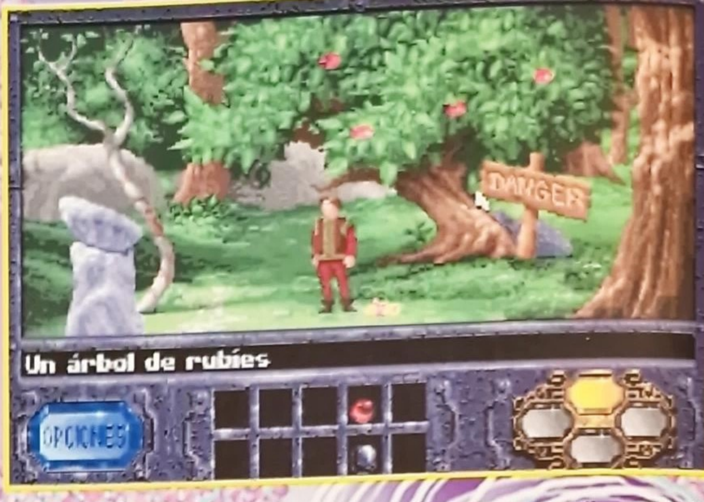
correctamente, aparecerá otra en los bosques que hay detrás de la casa de Zanthia.

Una vez tengas el Cáliz, la llave, la pócima naranja y una flor, dirígete a la Laguna Tropical. ASEGURATE de tener todo antes de beber la pócima, ya que no podrás volver atrás. Bebe la pócima naranja y despídete del Bosque de las Hadas ¡El castillo de Malcom te espera! TIEMBLA, MALCOM.

Después de aterrizar, en-



El árbol más viejo de Kyrandia



Un árbol de rubíes



Dentro de la morada de Darm

Una extraña cabaña

contrarás la tumba de tus padres sobre la que debes depositar la flor. Al hacerlo, aparecerá el espíritu de tu madre y te dirá que para terminar con éxito la misión necesitas el cáliz. Además, activará la gema roja, la última de las gemas del amuleto y que te proporciona el poder de hacerte invisible por un corto período de tiempo. Aunque las gárgolas del castillo parezcan inofensivas (¿quién puede temer a dos estatuas?) supondrán el final de la misión si no se toman ciertas precauciones. Antes de usar la llave en la cerradura no es mala idea hacerse invisible, evitando así los mortales salivazos de las bestias. Una vez en el interior del castillo y tras charlar con Malcom debes buscar el Vestíbulo Real, aunque para abrirlo primero tienes que encontrar dos llaves de oro.

La primera se encuentra en las catacumbas y para llegar hasta allí tendrás que utilizar la chimenea giratoria que hay en la biblioteca. Puedes eliminar el campo de energía empleando la gema azul del amuleto y en la última habitación encontrarás la llave debajo de una losa. Si tienes algún problema de visión puedes iluminar las habitaciones con el poder de la gema morada, convirtiéndote en fuego fatuo. La otra llave está en la Sala de Música, pero para llegar a ella hay que superar un obstáculo inesperado: ¡Nuestro amigo Herman y el serrucho que le prestamos! Si te acercas demasiado a Herman éste te cortará en dos, así que es mejor usar la magia de la gema curativa y sumirle en un profundo sueño. En la sala de música hay cinco campanillas que de abajo a arriba emiten las notas Do-Re-Mi-Fa, y la combinación para descubrir la llave es Do-Fa-Mi-Re (la de abajo, la de arriba, la segunda empezando por arriba y la segunda empezando por debajo). La segunda llave de oro aparecerá detrás de un cuadro.

Ya puedes abrir las puertas del vestíbulo real, pero antes es recomendable conseguir los dos últimos objetos necesarios para terminar el juego. El cetro real está en la cocina y no hay ningún problema para conseguirlo, pero la Corona costará algo más de trabajo. Está en la chimenea giratoria, la misma que se utilizó para ir a las catacumbas, pero no es accesible ya que siempre está en el lado opuesto al que estás tú. Entre los libros de las estanterías se encuentra la solución. Debes sacar los libros uno a uno hasta conseguir formar la palabra ABRIR y que la chimenea gire sola.

La corona estará en tus manos y sólo queda dar su merecido al malvado bufón.

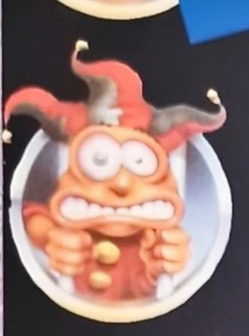
Hay que colocar el Cetro, la Corona y el Cáliz, en ese mismo orden y de izquierda a derecha, en los cojines rojos para que se abra la puerta de la Cámara de la Kyragema. No quiero estropear el final, así que sólo diré que es difícil acertar a lo que no se ve y el mal siempre se vuelve contra uno mismo.

Suerte.

Javier Guerrero.



NIGEL MANSELL'S
WORLD CHAMPIONSHIP
CBM AMIGA PLUS COMPATIBLES
GREMLIN
¿Quieres experimentar la emoción de conducir un coche de Fórmula 1? En este juego, basado en la temporada de Grand Prix de 1992, podrás competir contra otros pilotos en más de 16 circuitos. Consigue tu máxima puntuación en las carreras individuales y ve tu nombre aparecer en el tablero de campeones cuando la temporada finalice. ¿Te sientes capacitado para emular a Nigel Mansell y ser tú campeón del mundo?
LA PIRATERIA ES DELITO
Disponibles en PC.
ZOOL
NINJA OF THE "Nth" DIMENSION
El juego más sorpendente de Gremlin pronto asombrará a jugadores en cualquier parte. Espectacular arcade de aventuras con increíble y adictiva forma de juego. Admirables gráficos con scroll total de pantalla. Zool, un personaje totalmente único y distinto, con una multitud de armas secretas, ha probado ser alguien con quien no se puede jugar. En muchos momentos durante el juego Zool podrá correr, saltar, dar puñetazos, dar patadas, disparar, girar sobre sí mismo y escalar. También se podrá colgar de las paredes y deslizarse por rampas. Siete mundos, cada uno con tres niveles y cada nivel con distintos mapas y puzzles.
CBM AMIGA (1 MEG ONLY) PLUS COMPATIBLES
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: 458 16 58









- OK Tricks & Tracks: GOBLIINS 2.
- Compañía: COKTEL VISION.
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, THUNDER BOARD.

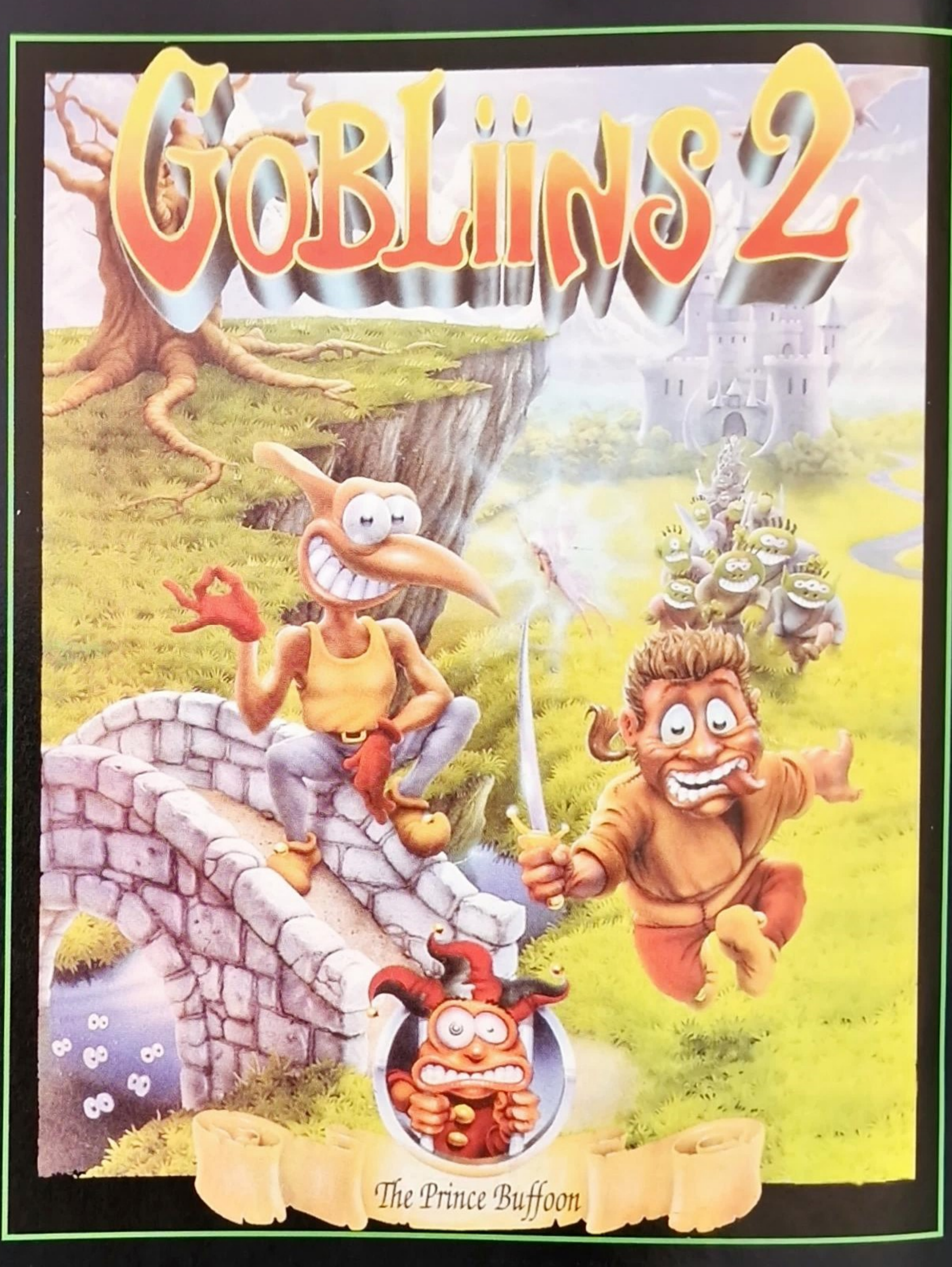








Qué, ¿atrapado por alguna pantalla de este peculiar mundo?, no me extraña si tenemos en cuenta la estrambótica forma de actuar de esta pareja de singulares héroes. Deberías haber pasado una temporadita en algún centro de salud mental observando a las acciones de los internos, para poder acabar el juego de un tirón.



DOS GOBLIINS

A lo mejor, te choca que se presente un TRICKS & TRACKS sobre un juego que viene provisto con una opción de pistas, pero no es para menos, pues muchas pantallas (curiosamente las más importantes) no te permiten obtener ningún indicio para acabarlas y aunque si puedes obtener algún "consejillo", por lo general, éste no suele ser muy aclaratorio. Asi es que, manos a la obra:



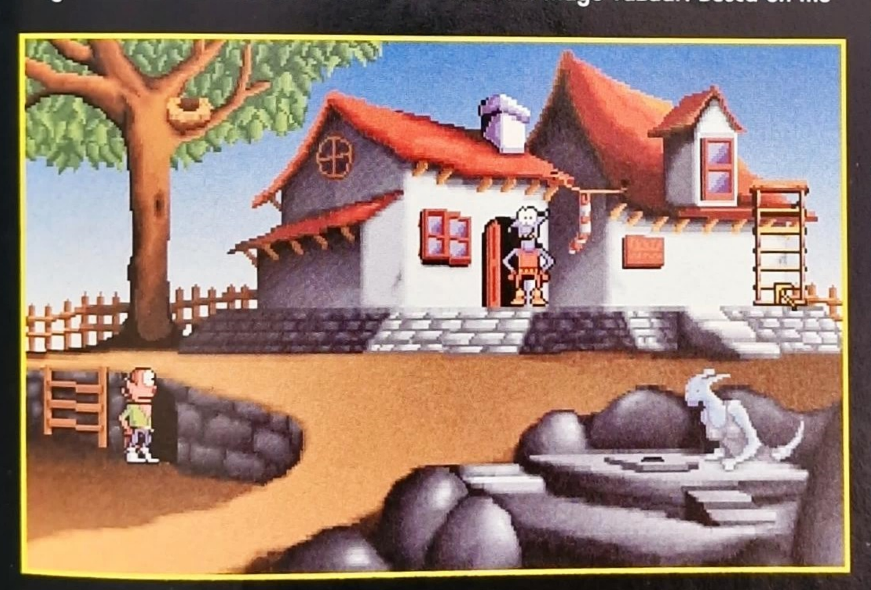
LA ALDEA

Nada más aparecer en la aldea, prepárate para conseguir la botella que se encuentra tras los paletos y que, aunque parece estar vacía, estos guardan como si se tratase de un ídolo sagrado. Indica a Fingus que se sitúe estratégicamente cerca de ella, pero sin llegar a tocarla y luego a Winkle, que coja el salchichon del cacique. Sabida es la guasa con la que, en los pueblos, llegan a tomarse cualquier desgracia que pueda acontecer a los forasteros.Cuando Winkle sea diana de un certero puñetazo del cacique por intentar robarle el papeo, los paletos comenzaran a reir. Aprovechando el jolgorio de los lugareños, ya puedes mandar sin temor a Fingus que coja la botella.

Por el momento, en esta pantalla no hay nada más que hacer, excepto que debes dirigirte a la casa del mago Tazaar. La botella vacía no tiene mucha utilidad, pero con agua en su interior Fingus y Winkle podrán hacer muchas más cosas. Para llenarla, Winkle se debe dirigir hacia la fuente con la botella preparada en las manos. Acto seguido Fingus tiene que actuar sobre la estatua para que comience a fluir el agua con la cual, rápidamente Winkle puede llenar la botella. Te habrás percatado del sapo que reposa plácidamente sobre una piedra junto a la fuente.

Lograrla es cosa de Winkle, que con la ayuda del agua antes recogida, espantará al sapo y podrá coger la piedra.

El siguiente paso es entrar en la casa del mago Tazaar. Busca un mecanismo que o hay en la parte derecha del tejado y haz que Fingus le arroje la piedra, apareciendo el primer peldaño de una escala. Para usarla, el mismo Fingus tiene que colgarse del peldaño y Winkle subir rápidamente hasta el tejado, donde podrá introducirse en la chimenea, y aunque es repelido por ésta, el mago Tazaar, en vista de la insistencia, les dejara entrar.

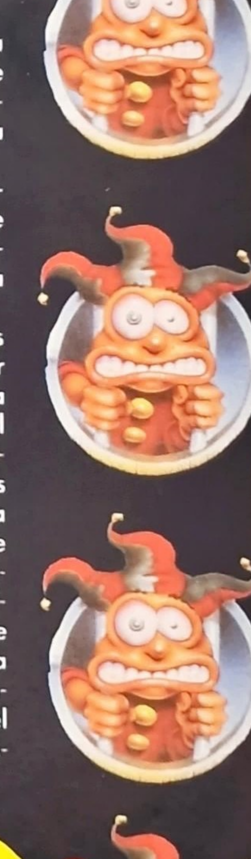


LA CASA DE TAZAAR

Dentro de la casa del mago, destaca una alfombra de piel de animal que preside el salón. Dentro de ésta, concretamente en la boca, hay una caja de cerillas.

Para cogerla, se sitúa a Fingus cerca de la cabeza de la alfombra y se le manda a Winkle a la cola. Al pisar Winkle la cola, se abrirá la boca y Fingus podrá coger las cerillas.

Con tanto ajetreo, sin darnos cuenta ha llegado la hora del te. Por ser Fingus muy tradicional, va a la tetera, enciende con las cerillas el mechero y llena de agua el recipiente para hacer la infusión. Pasados unos instantes, verás como empieza a hervir el agua y como el chorro de vapor que emite la tetera desprendea un papel de la pared que ocultaba una llave. El vapor te impide cogerla, pero tan solo indicando a uno de los personajes que vaya hacia la tetera, se consigue apagar el fuego y el acceso a la llave. Con és-





ta, Fingus tendrá que dar cuerda al reloj ubicado encima de la chimenea, haciendo salir un cuco con otra llave en el pico.

De nuevo necesitas una coordinación entre los movimientos de los personajes: coloca a Winkle con la piedra en la mano bajo el sitio donde aparece el cuco y cuando Fingus le haga salir, haz que tire la piedra para conseguir así la llave.

Con esta última llave, dirígete fuera de la casa, a la pantalla de la fuente, y observarás una pequeña puerta bajo un árbol. Es la bodega, abre la puerta y recoge una botella de vino que hay en su interior.

Es hora de volver a la aldea. Cuando llegues a ella, manda que Fingus riegue unas flores mustias para lograr revitalizarlas, después el mismo Fingus, tiene que coger una flor y dársela al cacique para dormirle cuando la huela.

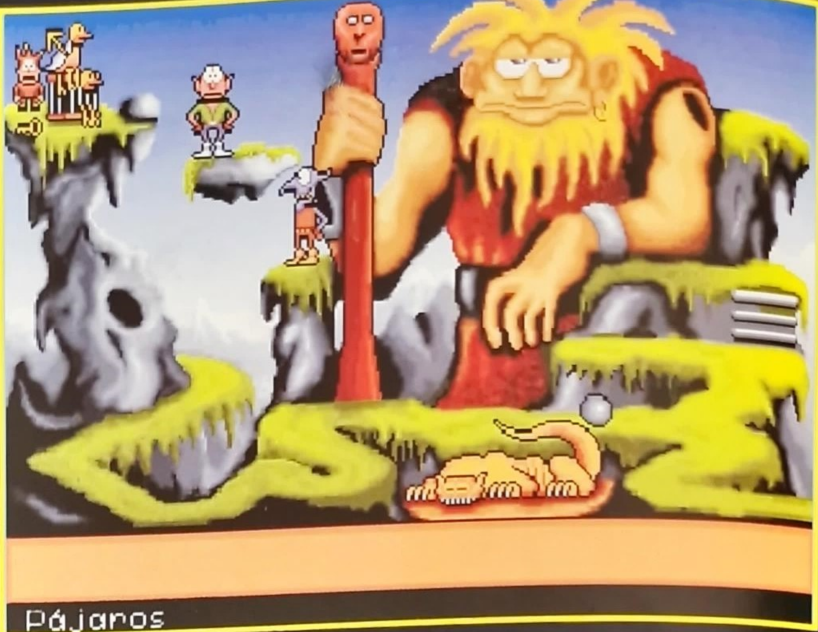
Después sitúa a Winkle sobre una alfombrilla que hay en la puerta del cacique, e indícale a Fingus que pulse el timbre de la puerta. Con ello habrás logrado que Winkle se encarame sobre el tejado y logre alcanzar el salchichón.

EL GIGANTE

Sal de la aldea con dirección este, hacia donde se encuentra el gigante. Para evitar al perro que cierra el paso, dirige a Winkle junto al mencionado can y seguidamente dale a Fingus el salchichon para que lo introduzca en el pozo que hay en el sendero. Cuando el perro este distraído con el embutido, Winkle podrá pasar para dirigirse a un hueco que hay en un árbol. Al introducirse en él saldrá por una madriguera cerca de la gallina, abriendo así una ruta permanente para llegar junto al gigante.

Sacarle partido a la gallina, es fácil: Fingus debe colocarse en la cola preparado con el salchichón. Winkle debe coger a la gallina por el cuello, y en ese instante, Fingus debe golpear la cabeza del ave con el salchichon, haciendo así que ponga, o más bien se le caiga, un huevo (en el buen sentido de la palabra). Dirige a Fingus y Winkle junto al gigante utilizando la madriguera descubierta anteriormente, y haz que alguno de ellos encienda un fuego con la leña que por allí se encuentra y las cerillas.

Para despertar al glotón gigante, arroja el huevo sobre las llamas, consiguiendo que al consumirse desprenda un olor a comida que llegará hasta las narices del muchachote y le despierte. Por último dale el vino y el salchichón para que así te deje acceder a la siguiente fase.



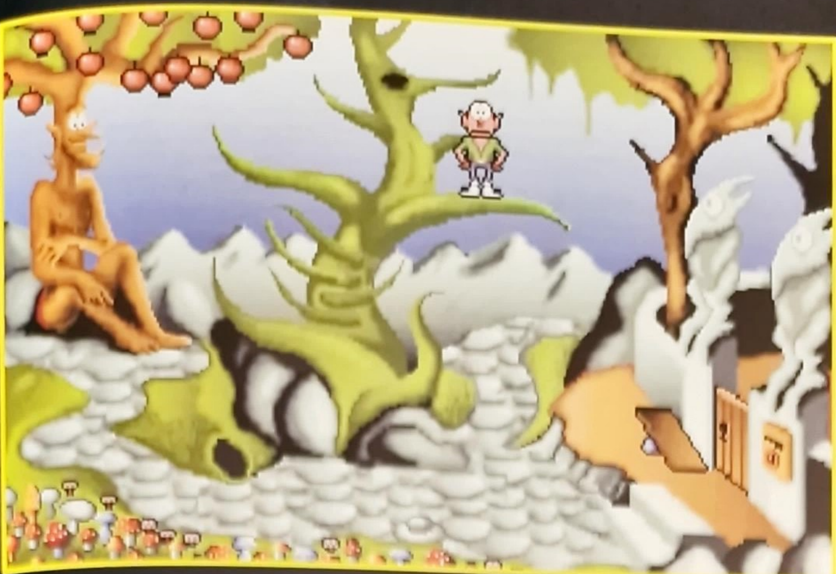
Algunas de las fases proponen acciones tan difíciles de descifrar como sencillas de ejecutar. Por ello deberemos estar muy atentos a todo aquello que vaya sucediendo mientras deliberamos en alguna que otra pantalla.'



EL CASTILLO

Nuestros personajes están ya frente a la puerta que teóricamente les dará paso al castillo. Y digo teóricamente porque como ya veréis, al final se entra por otro sitio. Conduce a Fingus y Winkle hasta la pantalla del manzano Kael y haz que Fingus le de la botella de agua al árbol, el cual como gratificación le indicará que se pose en su mano para subir a las ramas. Con Fingus en la copa del manzano, pon a Winkle sobre una piedra que hay bajo las flores de Kael.

Fingus tiene que agitar la rama, y así Winkle, ascenderá a su lado. Ahora es Fingus quien sube a la roca y Winkle quien menea la rama, con lo que habrás conseguido una flor del manzano, que Fingus depositará en una colmena que hay bajo una piedra del camino por la parte



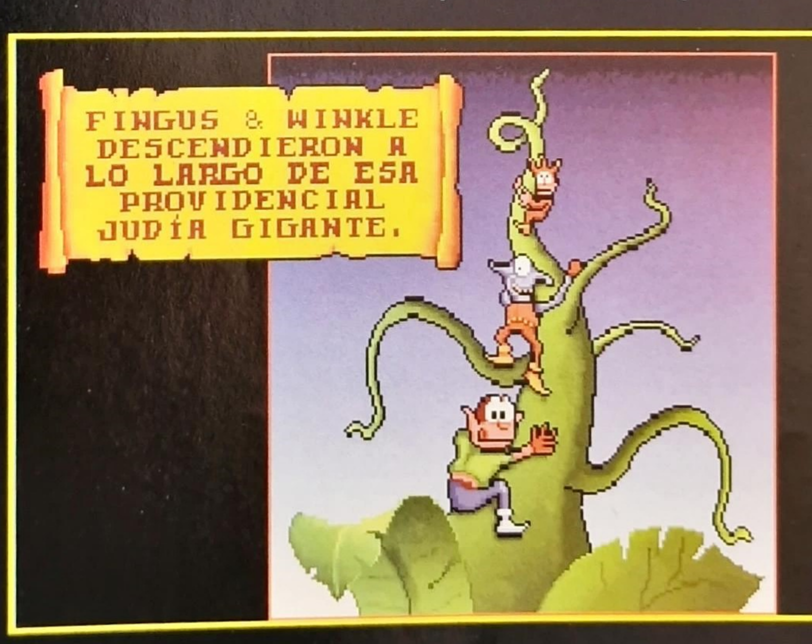


inferior izquierda de la pantalla.

Pasados unos instantes, vuelve a levantar la piedra del panal y una abeja te entregará un tarro con miel. Otra vez Winkle tiene que hacer de las suyas, despertando con la botella de agua a una ninfa que duerme plácidamente sobre una roca. Esta, debido al susto, se encaramará en un árbol cercano a Kael. Subir hasta ella se consigue poniendo a Fingus sobre una roca negra que hay cerca del panal y haciendo que Winkle libere a una abeja para que Fingus salte sobre el insecto. Para calmar a la ninfa, Fingus le da la miel y ella indicará una seta que no es venenosa. Winkle cogerá este hongo y se lo mostrara al pájaro que sale cuando se llama en la puerta del fondo, él cual, nos invitará a pasar.

LA MORADA DE VIVALZART

Dentro de la casa de Vivalzart, deposita la seta en la máquina usando a Winkle y pulsa el botón de la misma con Fingus. Después, Fingus se situará en el rectángulo que hay bajo el buitre, Winkle cogerá un gusano del tarro y pulsará un botón situado en la estantería. Corriendo, entrega mediante Winkle el gusano al buitre, que soltara a Fingus, bajándose un trozo de carne como trofeo. La carne dásela a la piraña, para que la coma y escupa un hueso. Pon a Winkle sobre la papelera azul y dale mediante Fingus el hueso a Vivalzart, Winkle saldrá catapultado hasta la pinza que obstruye un tubo de la máquina. Coge la pinza y un frasco que hay junto a ella que contiene bonixir. Finalmente, haz que uno tras otro llenen la botella con el liquido que está saliendo de la máquina, y serán teletransportados a una pantalla donde deberán lograr una serie de notas con las que hacer una melodía.



LA DICHOSA MELODIA

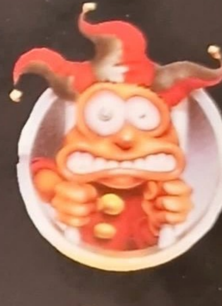
La primera nota, la obtendremos del guitarra: Winkle coge un palillo introduciendo la mano en un faro. Con el palo y la pinza hace una red. Fingus pone la pinza en un tubo que se encuentra en la seta situada más a la izquierda de la pantalla. Después, Winkle se sitúa sobre la plataforma del muelle (pero sin estar saltando) y luego Fingus sobre el muelle, para lograr que los dos salten simultáneamente. Pasados unos cuantos botes, en la seta de la izquierda, se abrirá una trampilla.

Winkle debe penetrar por ella, para poder llegar hasta el guitarrista. Antes de que Winkle le diga al personaje que toque, Fingus tendrá que subir a la seta de la derecha por medio de un agujero en el suelo. Cuando Fingus esté arriba, ármale con la red antes construida y prepárate para atrapar con ella la nota que emitirá el guitarrista cuando Winkle hable con él. Hecho esto le toca el turno al xaxofonista. Coloca a Winkle cerca del faro y cuando después de ordenárselo, Fingus se encuentre saltando sobre el muelle, mete la mano de Winkle por el faro para que pueda agarrar una bomba de inflar que se ve desdibujada sobre un tambor de la batería.

Esta última operación se debe repetir varias veces, buscando el momento indicado en el que Winkle puede coger la bomba. Logrado este objeto, sube a Winkle en la seta derecha por el agujero y dótale con la red. Luego haz que Fingus utilice la bomba de hinchar con el xaxofonista para que comience a tocar. Atrapa la nota con Winkle y la red. Inter-











cambia los papeles de la última acción realizada (Fingus sobre la seta con la red y Winkle inchando al "xaxo") para que en vez de salir una nota del instrumento, salga un mosquito que atrapa Fingus. Para obtener la nota final, Winkle debe meter el mosquito por el faro logrando que toque el batería, y después de que Fingus capture esta nota con la red, saldrás de esta pantalla para aparecer de nuevo en la del árbol-pueblo.



EL ARBOL-CIUDAD

Para empezar, Winkle tiene que tirar la piedra a la pelota haciendo que caiga del árbol, pero un niño la "mangará" y se la llevará a su casa. Recuperarla depende otra vez de la coordinación entre los personajes, pues tiene que s introducir a Winkle en la casa del niño para que éste intente huir saliendo por otra puerta, pero justamente cuando salga por otro lugar, Fingus entrará en la casa que se encuentra sobre la que utiliza como vía de escape el pequeño.

Recuperado el balón, sitúa a Winkle bajo la canasta y mándale a Fingus dar la pelota al jugador de baloncesto. Cuando el balón se encuentre botando en el aro de la canasta haz que Winkle salte hacia él y golpeara el balón con la cabeza, logrando de este modo llamar la atención del alcalde, quien dará nuevas instrucciones. Ahora Winkle debe llamar en la puerta del relojero, para después introducir la melodía por la puerta de la casa que se encuentra mas abajo. De nuevo Fingus llamará a la puerta del relojero y será recompensado con un reloj de arena. Ya no hay nada más que hacer aquí, así es que dirígete a la pantalla de la puerta del castillo, en la que solo tendrás que indicarle a Winkle que tire el reloj a la zanja, formando así un camino de arena que te conducirá hasta el otro lado del precipicio, donde hay una apertura para acceder al interior del castillo.

¡POR FIN, EL CASTILLO!

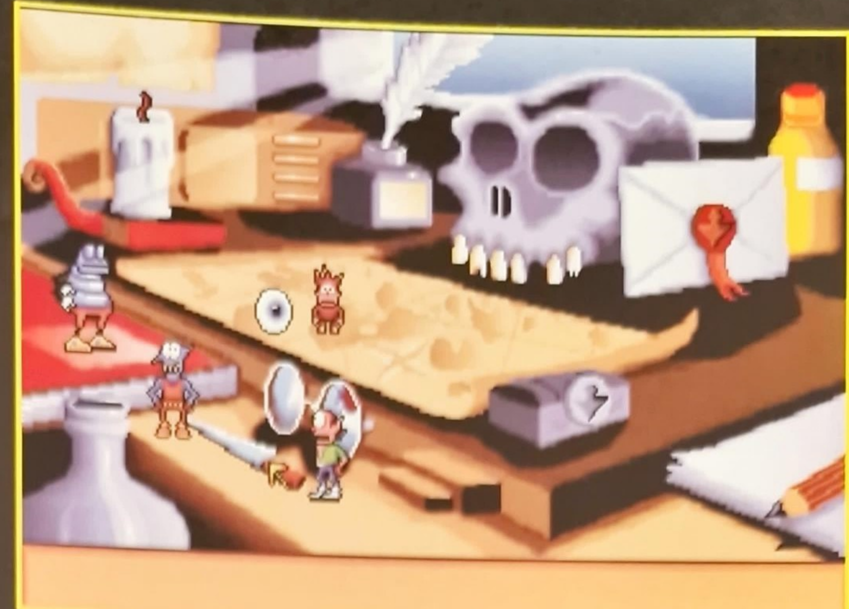
La sala recibidor de la fortaleza, se encuentra atestada por una serie de monstruos verdosos que han debido tener una noche movidita y se encuentran aletargados. En primer lugar, recoge del suelo un tubo de mayonesa y haz que Winkle ascienda por una escalera que hay en la parte izquierda de la pantalla, para que ande por una cornisa y salte de nuevo al suelo por el otro lado. Cuando realice el salto, sin moverlo de la posición en la que ha quedado, indícale que deposite el bote de mayonesa sobre el suelo y que se dirija hacia donde se encuentra Gromelo (uno de los monstruos verdes) con una espada en la mano. Ahora es Fingus el que debe subir a la cornisa para saltar sobre el bote de mayonesa, del que saldrá un chorro de salsa que distraerá el tiempo necesario a Gromelo, como para que Winkle le coja la espada. Antes de seguir, vuelve a recoger del suelo el tubo de mayonesa.

El siguiente paso, consiste en quitarle de las fauces un chicle a un monstruo llamado Estalopicus, localizado bajo el armario en la zona derecha de la pantalla. Para cogerlo, sitúa a Fingus junto al monstruo y luego haz que Winkle hable con



Rustik (otro monstruo), el cual no contento con la conversación, arrojará un cuchillo sobre Winkle quien lo esquivará, impactando el arma cerca de Estalopicus, quien por la impresión abrirá la boca, lo que aprovechara Fingus para cogerle el chicle. Este deforme objeto, servirá para combertirlo en un molde, al meterlo en la cerradura del armario.

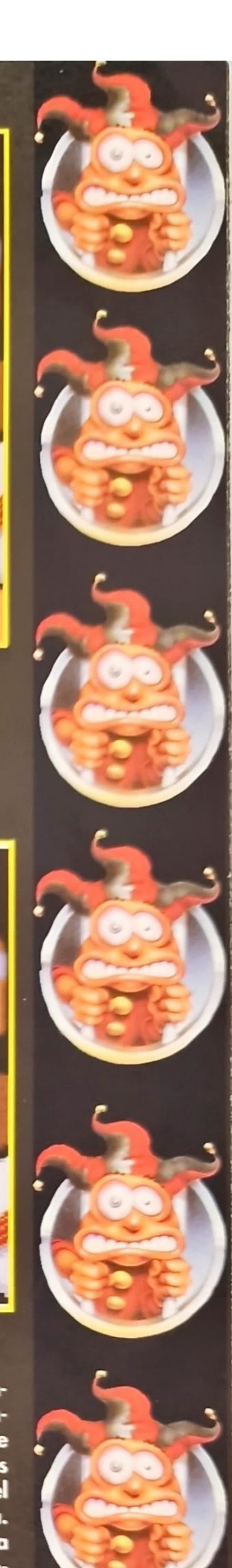
Sal de esta pantalla inicial y pasa a la del herrero. Recoge un taburete, y dirige con él a Fingus bajo Focus (un monstruo que come plácidamente). Winkle debe ofrecer la mayonesa a Focus, para que cuando éste se la esté tragando, Fingus pueda quitarle un pedazo de carne desde el taburete. Retorna con el trozo de carne a la pantalla de los guardianes y haz que Fingus se la de a Amidal, quien perderá la dentadura cuando intente morderlo. Con todo esto habrás logrado un taburete y la dentadura de Amidal.



En la escena del escritorio deberemos de coordinar muy bien las acciones de Fingus y Winkle, combinándolas de paso con las reacciones del bufón. El más mínimo error en los pasos a dar, podría retrasarnos enormemente en la solución final.

GOBLIINS 2 ES UNA EXTRAÑA AVENTURA QUE NECESITARA DE TODA TU DEDICACION PARA LOGRAR FINALIZARLO.







EL POZO

Es hora de visitar el pozo. Para empezar, dirige a Winkle al subterráneo y aparecerá en un alto donde debe pulsar el botón derecho de los dos que por allí í se encuentran. En el gran monstruo brotará una puerta. Después Winkle levantará el hacha para que Fingus pueda pulsar el botón que hay tras ella y así abrir la puerta que antes apareció en el monstruo. Hecho esto, Fingus se introducirá en el subterráneo, para pulsar el botón de la izquierda, intentando que a la par, Winkle entre en la puerta del gran monstruo, y ascender por su interior hasta las fau-



ces. Esta última operación requiere varias pruebas para poder lograrla, pues es difícil calcular el momento exacto en el que Winkle debe penetrar en el monstruo. Rápidamente, mientras Winkle desde la cabeza del monstruo atemoriza a Schwarzy, Fingus se dirigirá hacia éste último, y con la ayuda del taburete le colgará una cuerda que hay en una polea.

Volvemos donde el herrero y le entregamos la espada y el molde hecho de chicle.

Luego Winkle, increpará desde el taburete a Otto, el guardián, y cuando éste se exalte, Fingus, estratégicamente situado, se colgará de su bastón, logrando así llegar cerca del fuelle para poder accionarlo y lograr que el herrero haga la llave que necesitamos. Terminada la llave, la cogemos y de paso nos llevamos el yunque del herrero.

Vamos hasta el armario que hay en la pantalla de los guardianes para abrirlo con la llave. De él, Fingus sacará una mascarilla y dejará que posteriormente Winkle saque la suya.

Para concluir la fase, nos dirigiremos a la pantalla del pozo y Winkle asustará a Schwarzy usando la dentadura de Amidal. Fingus, que está situado junto a Winkle, le lanzará el yunque al monstruo para darle más peso y abrir definitivamente el pozo. Fingus y Winkle se colocarán las mascarillas y se introducirán en el orificio.



LLEGAMOS AL MAR

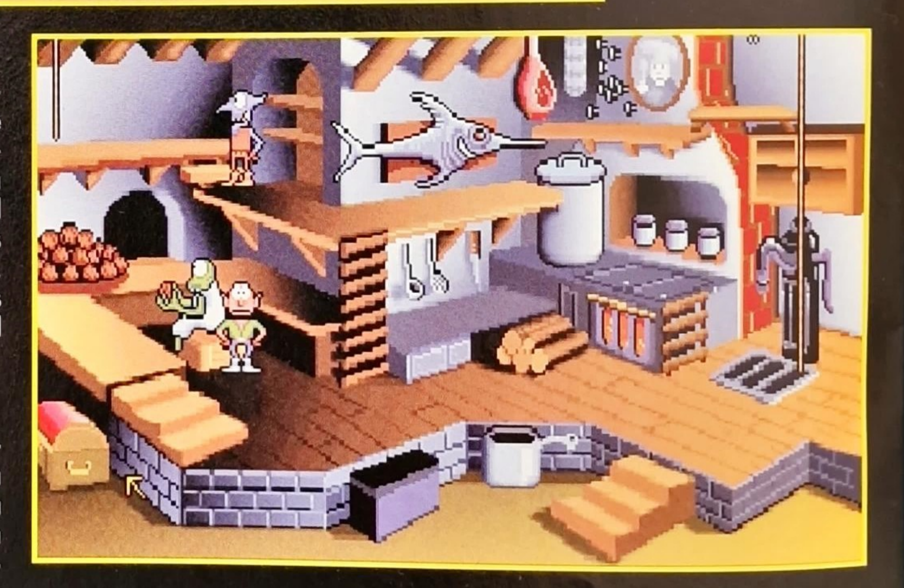
Nos hallamos en el mundo submarino, junto a un naufragio. Winkle ha de subirse al mástil del barco y a continuación, Fingus enciende la lámpara que hay en popa. Aparecerá un pez bombilla, que Winkle debe atrapar desde el mástil.

Pasamos a la pantalla de la sirena y Fingus asciende a un alto que hay en la parte derecha de la pantalla, por un agujero situado junto a la reja del final de la escalera.



En algunas situaciones, nuestros pequeños héroes se impacientarán enormemente si no los llevamos rápidamente hacia una solución correcta ante la cual ellos mostrarán su mejor disposición para llevarla a cabo.





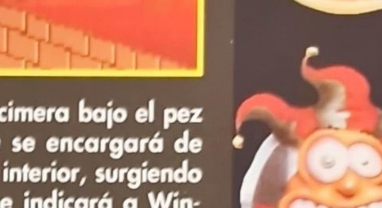
Winkle cogerá y tirará hacia arriba una concha, para que Fingus la recoja al vuelo. Fingus deja la concha en la cima donde se encuentra y baja para de nuevo subir a otro alto, pero esta vez situado en la parte izquierda de la pantalla.

Sube haciendo uso del taburete con el Hipocampo o caballito de mar, para poder alcanzar sus lomos y ascender cerca de la sirena. Winkle, por su parte, subirá por medio del agujero cercano a las rejas hasta la concha. Ahora, desde su nueva posición, Fingus introduce la mano en un agujero bajo la sirena y aparecerá un guante por la parte derecha de la pantalla que Winkle tiene que atrapará arrojándole la concha. Luego Winkle bajará y recogerá la captura: el guante y una estrella de mar. Fingus cogerá el guante y se lo

pondrá al Blob para poder llegar hasta la botella y sacar de su interior un pergamino. Winkle también sube hasta la botella y en su caso, lo que saca, es una perla que le entrega a la sirena. El pergamino antes recogido, se le debe entregar al pulpo, quien abrirá la mitad de las rejas.



LO PRIMORDIAL ES, SIN DUDA, TENER LA CABEZA MUY DESPEJADA ANTES DE ENFRENTARSE A CADA ENIGMA.



Regresamos a la pantalla del barco y Winkle se introduce en la puerta que hay bajo el timón, con lo que aparecerá una calavera. Fingus subirá por la escalera de la parte derecha y situará el pez linterna en un lugar donde al marcar con el cursor aparece "???", entonces se mostrara un cofre. Ahora Winkle debe encender la lámpara de popa y dirigirse rápidamente sobre una gran concha situada en la proa del barco. Acto seguido, Fingus accionará el timón, para que después de unaa pequeña escaramuza entre un par de peces, Winkle pueda subir a la proa del barco. Fingus ha de tirarle la estrella de mar al baúl, abriéndolo, y simultáneamente, Winkle ha de tocar el mascarón de proa para poder ascender hasta el baúl y sacar de su interior un sable. Este último trabajo, precisa de mucha coordinación y debera intentarse varias veces.

Con el sable en mano, Winkle se dirige hasta el cráneo y lo descuelga, obteniendo de una de sus cuencas oculares, un diamante que rápidamente se le entregará a la sirena, la cual, agradecida abrirá las rejas que aun permanecían cerradas. Antes de traspasarlas y acceder a la otra fase, recuerda recoger el guante que cubre al Blob y el taburete.

LO QUE EN LA COCINA SE CUECE

Aparecemos en la cocina del castillo, ordenamos a Fingus, que toque el pez espada para así ser propulsado contra un bote de sal que recogerá Winkle desde abajo. Fingus prosigue destapando un caldero que hay en el rincón de la encimera bajo el pez espada y Winkle se encargará de echar la sal en su interior, surgiendo un hombrecito que indicará a Winkle donde hay una lima escondida.

A continuación, Fingus se aproxima a una cuerda que pende desde el techo hasta el suelo en la parte derecha de la pantalla y Winkle subirá hasta alcanzar el otro extremo del cordel, localizado en la parte izquierda de la pantalla, y cuando tire de él, Fingus deberá estar agarrado al trozo de cuerda que tiene próximo y así, ascender junto a la jaula. Acto seguido, liberará al pájaro usando la lima con la cadena que sostiene la jaula y cuando la jaula vuele junto al pájaro, pasará a recoger unas chinchetas que hay cerca del retrato del abuelo.

Para poder proseguir, se tiene que pasar a la pantalla contigua donde se encuentra el trono con el tirano sentado en él, y coger un bote de pimienta fácilmente localizable. Se retorna a la cocina y Winkle echa pi-





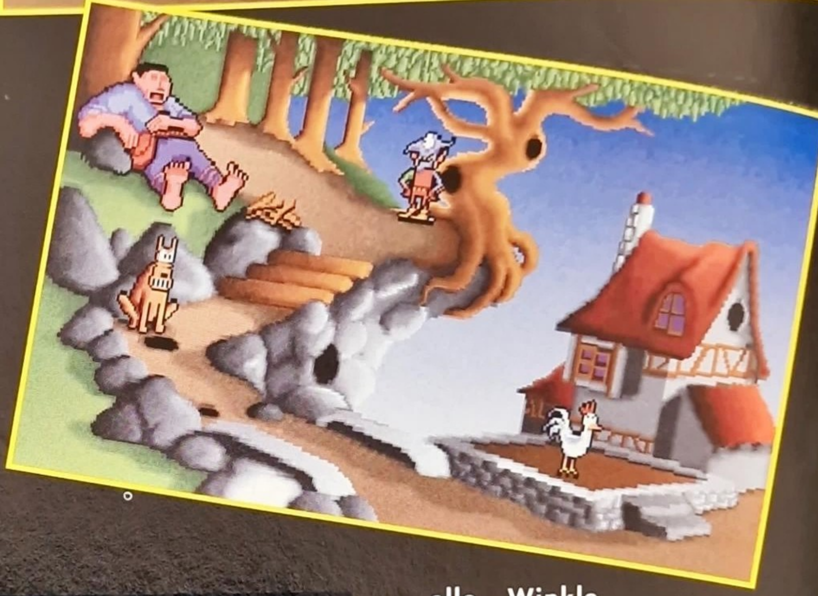












mienta a las albóndigas que hace el cocinero para luego subir rápidamente hasta la parte alta de la cocina, donde aguardará preparado con el bonixir. Para situar correctamente a Winkle, hay que buscar un lugar muy concreto, justamente delante de los dos escalones que permiten pasar al extremo izquierdo de la cuerda.

Mientras tanto, Fingus se coloca a la espalda del cocinero, armado con la chincheta. Cuando aparezca el cabreado comensal de las albóndigas y le esté echando la bronca al cocinero, Fingus pondrá la chincheta en el cajón sobre el que se sienta el cocinero, lo que provocará un respingo del mismo. Consecuencia del sobresalto, saldrá despedida una albóndiga hacia la posición de Winkle, quien rápidamente deberá echarle el bonixir. El éxito de esta operación depende de la colocación de Winkle, así es que si no te sale a la primera, corrige dicha posición hasta encontrar el lugar idóneo.

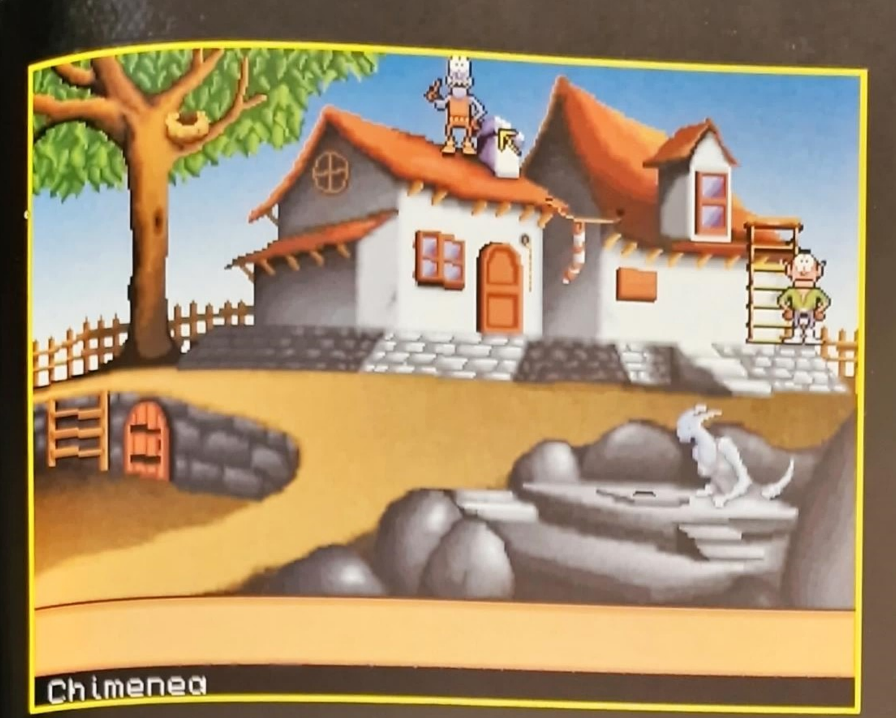


LA SALA DEL TRONO

Proseguimos en la pantalla del trono y lo primero que hay que hacer, es pasar al otro lado del tirano. Para ello, Winkle utiliza el taburete con la cornisa, subiéndose a él y poniendo las manos para impulsar a Fingus hasta lo alto del trono. Desde allí, Fingus pulsa un botón situado en la columna de la parte derecha de la pantalla, abriendo una trampilla por la que Winkle también puede ascender a lo alto de la cornisa.

Se prosigue trasladando a Fingus al otro lado, pasando a través de las orejas que adornan el trono. Cuando Fingus se encuentre en su nueva posición, se dirigirá hasta una lengua que hay en la columna de la izquierda, pero no la accionará hasta que Winkle este pasando también a través de las orejas y se encuentre entre ambas, provocando que pueda robar la corona que pertenece legítimamente a Rey ?????. Ahora se realiza la operación inversa: Winkle manipula la lengua, mientras que Fingus pasa entre las orejas. Esta vez aparecerá una cucaracha en la parte baja de la pantalla. Si te fijas, en los laterales del trono hay sendos





agujeros, y debes dirigir a Fingus provisto con el guante, al de la derecha (el que se encuentra bajo una mariquita), y a Winkle al de la izquierda.

Cuando Winkle introduzca la cabeza por su agujero, distraerá al perro y Fingus con el guante introducirá la mano en el orificio derecho para coger la cucaracha que antes apareció. Nada más tener la cucaracha en sus manos, la depositará en el mismo agujero por el que la extrajo rociándola con unas gotas de bonixir. Así logrará dormir al perro.

Pasamos a la siguiente pantalla trasladando a los dos personajes a la parte izquierda del trono (recuerda el botón de la columna situada en la parte derecha de la pantalla) y tomando la salida que hay en este lado.

Aparece en el centro una enorme armadura colgada de un palo, haz que Winkle presione una de las piedras que forman la torreta situada a la izquierda de dicha armadura para así poder subir a su parte alta, desde la cual, colocar la corona sobre el yelmo de la armadura, apareciendo el rey dentro de ella.

Después, Fingus trepará por la espada del rey y cogerá una de las plumas que adornan su casco. Otra vez deberás ir al salón del trono para lograr otra cucaracha de la misma forma que antes, pero con las salvedades de que esta vez no hace falta que Winkle introduzca la cabeza en el agujero de la izquierda y, por supuesto, que una vez Fingus tenga la cucaracha, tendrá que guardarla y llevar consigo hasta el lugar donde se encuentra el rey.

FINGUS Y WINKLE SERAN TUS UNICAS ARMAS EN ESTE JUEGO.

EL REY

De nuevo junto al rey, Fingus subirá al andamio del pintor y mojará la pluma en la pintura que éste utiliza. Mientras tanto, Winkle deja la cucaracha en un hueco que hay en la parte baja de la pantalla. Fingus usando pluma empapada en la la pintura a modo de pincel, pintará la cucaracha de rojo y Winkle la echará pimienta por encima, añadiendo unas gotas de bonixir. La cucaracha se introducirá en el agujero, y si volvéis al trono, ya podréis coger al príncipe bufón que pasará a convertirse en otro personaje que debes controlar.

Para pasar a la siguiente fase, el Bufón se subirá hasta la máquina que hay en la parte derecha de la pantalla del rey, y después de que Winkle y Fingus se sitúen bajo dicha máquina, la accionará para que puedan ser teletransportados.

Los tres personajes aparecerán, bastante reducidos, sobre un escritorio.

Comenzará Winkle cogiendo la cerilla y utilizándola para sacárle el ojo a la calavera. Luego Fingus coge el mango del cuchillo y Winkle la punta desplazándolo, operación que se repetirá tantas veces como se pueda y así conseguir aproximarlo hasta el libro, del que Fingus cogerá el señalador cortándolo con la punta del cuchillo.

Con dicho señalador, se dirige hasta la vela y se lo coloca de mecha. Ahora el bufón le pega una patada al ojo como si fuera un balón y este irá rebotando por todas partes hasta impactar con unas gafas que allí se encuentran, desprendiendo un trozo de cristal. Con este pedazo de vidrio, Winkle podrá encender la vela poniéndolo en el haz de luz que entra por la ventana. Cuando la vela se halla consumido un poco, desprenderá cera, que Winkle coge para hacer un molde con el sello de lacre del sobre. Luego, el molde se coloca en la cerradura del cofre, y de el surgirá una semilla, que será colocada por Fingus sobre la parte del mapa marcada como "Aldea". Aparecerá el tallo de una judía gigante, a través del cual, puedan descender los tres personajes, y así llegar de nuevo Frente a Kael.

En esta pantalla, encontramos al Bufón encaramado en el tallo de la judía gigante por la que hemos descendido, y empezaremos haciéndolo










bajar. Para ello, introduciremos a Winkle por el agujero que hay en el tallo de la judía gigante, logrando que después descienda junto a una alubia. Luego se sitúa a Fingus al lado izquierdo de una piedra que hay en la parte baja del camino, y se hace que Winkle coja la piedra para abrir así una madriguera, de la que sale un topo con un sombrero. Acto seguido, Winkle le entrega la alubia al topo y cuando este último esté distraido comiéndola, Fingus aprovecha y le quita el gorro.

Ahora, Winkle se sube a una de las ramas de la judía que le permita aproximarse a las manzanas de Kael. Mientras tanto, Fingus se situará con el sombrero en un recodo del camino que hay aproximadamente bajo las manzanas. Winkle, ayudado por la cerilla, tira una manzana y Fingus, con el sombrero, la recoge. Finalmente, Winkle introducirá la manzana en el orificio del tallo de la judía para dársela al bufón y lograr que baje, pero nada más descender del vegetal, se abalanza sobre unas setas e ingiere una de ellas desapareciendo. Para seguirle, Fingus y Winkle también comen uno de estos hongos.

EL SUEÑO DEL PRINCIPE BUFON

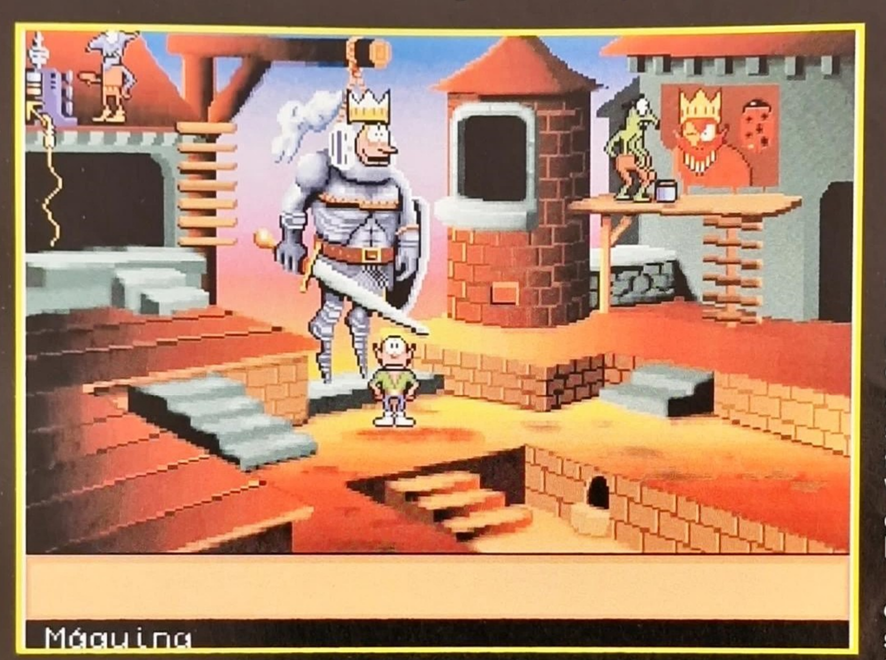
Aparecen los tres en una nueva pantalla que representa el sueño del príncipe bufón. Se empieza por dirigir a Winkle cerca de una estrella algo deforme que hay al pie del "iglú2, y después, se le indica a Fingus que se dirija hacia los bolos, provocando que salga una bola que se quedara botando un corto espacio de tiempo en la parte derecha de la pantalla. Para poder cogerla Winkle tiene que situarse sobre la estrella deforme y saltar sobre dicha bola. Con ésta, Winkle se coloca sobre la tapadera de la caja de sorpresas y Fingus presiona la losa ubicada junto al "iglú", consiguiendo que se desprenda un imperdible, que volará hasta el paraguas de la derecha de la pantalla.

Se debe conseguir otra bola por el mismo método, y de nuevo Winkle la deposita sobre la tapa de la caja, pero luego, en vez de quedarse él también sobre la tapa, se dirige al balancín, subiéndose en el brazo caído del mismo. Fingus vuelve a saltar sobre la losa y ahora Winkle se encontrará en lo alto junto al bufón. Fingus se situará en una losa que hay bajo el bufón y Winkle accionará otra situada junto a él para que un resorte haga que Fingus también suba a lo alto. Winkle debe descender y dirigirse a la losa cercana al "iglú", y Fingus, accionar la antena del muñeco gigante, haciendo que aparezca una burbuja a la que debe subirse inmediatamente. Entonces, se encontrará descendiendo hacia la tapa de la caja. Nada más tocarla, Winkle presionará la losa, provocando su prpulsión hacia el imperdible que debe recoger.

Luego, bajará junto a Winkle y obtendrán otra bola, subiendo por segunda vez los dos personajes hasta la posición del Príncipe. Winkle irá junto a la antena y Fingus oprimirá el botón que hay sobre el chico, así éste descenderá dentro de una burbuja. Cuando la pompa llega a la boca del muñeco, Winkle tocará la antena, haciendo salir volando al príncipe dentro de la burbuja. Rápidamente Fingus la pinchará con el imperdible, acabando así esta pantalla.

KAEL NUEVAMENTE

Otra vez apareces en la pantalla de Kael. Indícale al bufón que se sitúe sobre la catapulta, a Fingus que oprima el botón del buzón y cuando surja una llave de una estatua, haz que Winkle accione la catapulta.





Has logrado que el Bufón salga despedido por los aires y coja la llave, pero antes de que regrese al suelo, aparecerá un pájaro y se lo llevara volando.

Para devolver las cosas a su sitio y poder proseguir, deberás dirigirse por el camino de la derecha hasta desembocar junto a una gran estatua. Hay una piedra cerca del león, que Fingus cogerá en vilo y que Winkle, desde una posición mas alta, recogerá para depositarla en el escalón intermedio. Después, Fingus subirá los peldaños situados en la parte derecha de la pantalla y Winkle levantará la piedra en vilo para que su colega la recoja y la deposite en el escalón superior. Ahora Winkle se sitúa sobre la cabeza del león y Fingus, desde lo alto, tira la piedra, logrando que Winkle ascienda hasta la parte superior de la estatua. Posición, que le permitirá desprender la cabeza que adorna el bastón.

Winkle baja y junto a su amigo, suben la piedra al escalón intermedio. Hecho esto, se vuelve a colocar en la cabeza del león y esta vez cuando Fingus arroje la piedra, Winkle saldrá propulsado hacia una roca que hay junto al hombro de la estatua. En dicho hombro se encuentra un agujero por el que se deberá entrar el travieso Winkle, a la vez que Fingus se va situando sobre el león. Cuando Winkle aparezca junto a la cabeza antes desprendida, la hará caer y Fingus viajará desde el león, hasta una roca que se encuentra suspendida en el aire. En esta roca, deberá saltar sobre un lugar marcado como "!!!", lo que hará que el pétreo soporte baje hasta alcanzar la posición donde se encuentra Winkle, quien a su vez, saltará sobre la roca (seleccionar Winkle y pulsar cuando el cursor indique ROCA).

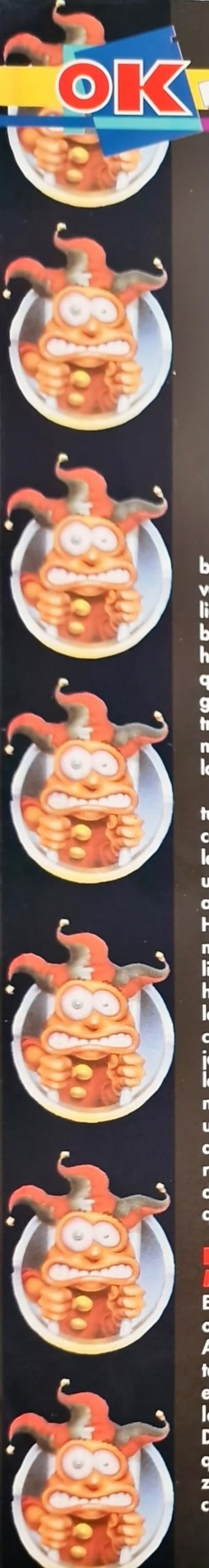
EL SECRETO ESTA EN PENSAR EN LO QUE SE VA A HACER Y SALVAR LA PARTIDA POR SI ACASO.

Ahora están los dos personajes juntos y muy cerca del bufón. Para terminar, Fingus se sitúa en la zona más a la izquierda posible de la roca y a Winkle, se le indicará que intente coger otra roca, localizada en el extremo del pedestal que alberga al Bufón y a dos pájaros. Al intentarlo, formará un puente por el que automáticamente pasará Fingus, situándose en el pedestal, desde el que podrá liberar a los pájaros con ayuda de la lima, y recoger la llave. Con esto, se puede abandonar esta pantalla y pasar de nuevo al de Kael, donde se encuentra la puerta de la casa de Tazaar, que abrirás con la llave.

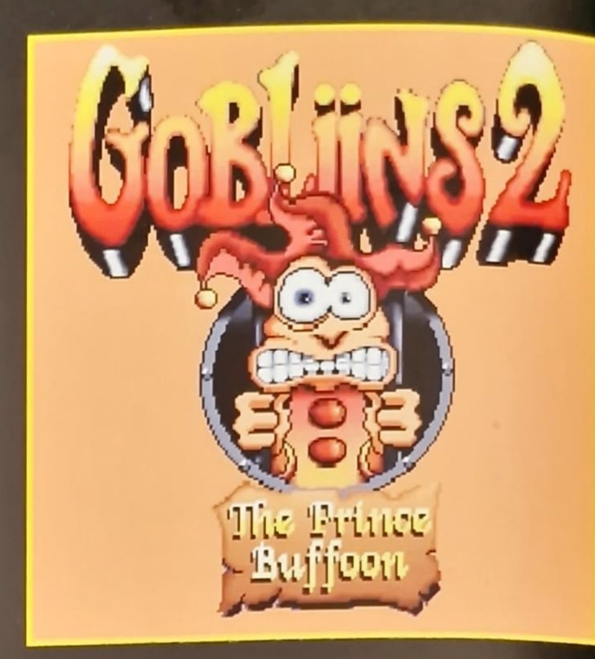
LA CASA DE TAZAAR

Lo que parecía el final, no es más que la antesala de otro pequeño cúmulo de problemas, pues resulta que el chavalin ha vuelto algo poseído del viajecito y debemos intentar curarlo en el laboratorio de Tazaar. En este lugar, se le da un traguito de agua mágica para que se calme, pero desgraciadamente conseguirás que el príncipe desaparezca. A continuación, manda a Winkle que coja el lápiz que hay en la alacena y se dirija a dibujar monigotes en el ta-









blero. Cuando haya dibujado tres veces, Tazaar harto de que le ridiculicen le arrojara una esponja que debes recoger. El siguiente objeto que hay que conseguir, es el Boomerang que Tazaar lanza cada vez que Fingus intenta pintar el retrato que hay tras el sillón, coordina bien los movimientos de ambos personajes para lograrlo.

El siguiente paso, consiste en situar a Fingus en un punto estratégico, de tal forma que cuando Winkle le eche una gota de agua a Tazaar utilizando la jarra, pueda alcanzarle al mondadientes con el Boomerang. Hecho todo esto, habrás logrado el mondadientes, con el que Winkle limpiará los "piños" del esqueleto y hará salir un bote, que caerá al suelo y se romperá, formando un charco donde has de empapar la esponja. Por último, dirige a Winkle hacia la pipa para que la sople y en el humo que salga, Fingus dejará caer unas gotas de la esponja, para así abrir una puerta por la que se deberán introducir ambos personajes y descender al mundo de los muertos, que es la última pantalla.

EL MUNDO DE LOS MUERTOS

En ella, Fingus podrá lanzarle el Boomerang a nuestro viejo amigo Amoniak por eso del recochineo, y también, para saber el lugar desde el cual poder tirarle dicho artefacto a los dientes que penden del techo. Después, Fingus se dirigirá al ojo que hay incrustado en el suelo por la zona baja derecha de la pantalla, y cuando esté encima, Winkle saltará sobre el lugar indicado como "!!!", que se encuentra cercano al pico de la roca que hay por el centro derecha de la pantalla, con lo que habrás logrado que Fingus pueda coger un ratón.

Después se dirigirá al lugar desde el que puede desprender dientes con el Boomerang, y aguardará con dicho chisme. Winkle, coge el ratón y lo aproxima al charco de fango, haciendo salir un cocodrilo, al cual se sube rápidamente par salir propulsado de tal forma, que Amoniacak extiende una mano para intentar a cogerle. Momento que aprovecha Fingus para lanzar el boomerang y hacer caer un diente sobre la mano del tirano, quien soltará al Bufón. Nada más llegue el pequeño al suelo, Winkle saltará sobre la zona "!!!", evitando que un monstruo alcance al chaval. Ya sólo falta escapar del lugar donde nos encontramos, cosa que se realizará de la siguiente manera: Winkle deposita la esponja sobre la roca grande del centro de la pantalla; Fingus se sitúa, provisto con el lápiz, al pie de dicha roca y el Bufón sobre el ojo del suelo de la derecha. A continuación, Winkle salta sobre el lugar indicado como "!!!" y rápidamente se dirige al lado izquierdo de la roca. Cuando el Bufón aterrice sobre la esponja y empiece a rociar la roca, Fingus pintará una puerta sobre ésta, y por último Winkle la abrirá utilizando el picaporte, pudiendo de esta manera acabar con el juegode una manera convincentemente definitiva. Esperemos que hayas seguido los pasos correctamente y te esperamos en...¿Gobliins 3?

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.



MAIL VxC
VENTA POR CORREO

SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO: (91) 80 28 92



91 3802892

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H• SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOSA CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS! PENINSULA Y BALEARES

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

¡YA TIENES 9 CENTROS!

CENTRO MAIL MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL SALAMANCA	C. TORO, 84 SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL SEVILLA	C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
CENTRO MAIL MALAGA	C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) TEL: 58 25 82
CENTRO MAIL BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
CENTRO MAIL MADRID	EDIFICIO EL ZOCO POSTERIOR AV. COLMENAR VIEJO; S.PUEBLOS Tres Cantos (MADRID) TEL: 804 08 72



¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!

CARACTERISTICAS COMUNES:
- SOPORTA LOS 4 STANDARDS ADLIB, SOUND BLASTER, COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWAR
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO

SOUND GALAXY NXII 19.900

SOUND GALAXY NX PRO 27.900

SOUND GALAXY 16 - Consultar

MICROFONO - 1.495



CD ROM - 49.900



KIT MULTIMEDIA

GALAXY NX - 79.900

GALAXY NX PRO - 89.900

SOUND MACHINE




SOUND BLASTER + JOYSTICK + SOFTWARE + JUEGOS

14.990

COMPLEMENTOS PC

DISQUETERA 5 1/4 HD ... 7990	VGA 1 Mb OAK ... 8390	RATON D'ARC 24 ... 1490	MODEM IBERTEX ... 10990
DISQUETERA 3 1/2 HD ... 6990	VGA TSENG LAB 1280x1024 16 M Colores ... 14990	RATON + ALFOMBRILLA+SOPORTE ... 1990	FAX MODEM ... 9990
MEMORIA SIMM 1 Mb ... 4990	VGA LOCAL BUS VESA TSENG LAB 16 M Colores ... 19990	SCANNER GENIUS 4500 P/Windows ... 17990	MODEM 2400 ... 24990
MEMORIA SIMM 4 Mb ... 22990	MONITOR VGA 14" Color 1024x768 .28 ... 34990	SCANNER GENIUS 256 Grises ... 24990	MODEM 9600-14400+FAX ... 39990
VGA 256 Kb ... 4990	MONITOR VGA 17" Color 1280x1024 .28 ... 137990	SCANNER GENIUS Color ... 49990	CD ROM + Controladora ... 44990

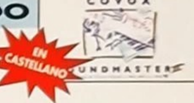
10 discos 3 1/2 ... 995

Disco Limpiador ... 995



JOYSTICK G FORCE P.V.P.- 12495 · JOYSTICK FLIGHT YOKE P.V.P.- 9900 · JOYSTICK M-6 P.V.P.- 3190 · JOYSTICK TOP STAR P.V.P.- 4790 · JOYSTICK INTRUDER P.V.P.- 4990 · JOYSTICK AVIATOR P.V.P.- 5990

TARJETAS DE SONIDO



COVOX- SOUND MASTER

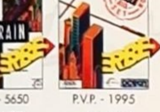
SOUND MASTER + ... 12.900

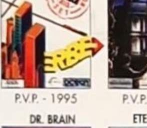
SOUND MASTER II ... 32.900

ALTAVOCES

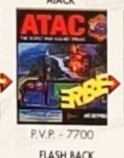
PARA MONITOR **4.990 ptas**



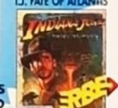




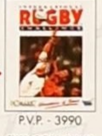














A-TRAIN P.V.P.- 5650 · A TRAIN CONSTRUCTION KIT (REQUIERE A-TRAIN) P.V.P.- 1995 · ALONE IN THE DARK P.V.P.- 5150 · ARMA LETAL P.V.P.- 2600 · ATACK P.V.P.- 7700 · B 17 P.V.P.- 8700

¡DE REGALO!

RICK DANGEROUS · INDY · OUT RUN · STREET FIGHTER · SUPER OFF ROAD · OCTUBRE ROJO · TETRIS · TENNIS · DOUBLE DRAGON · ITALIA 90

ELIGE UN JUEGO MARCADO CON EL LOGOTIPO ERBE Y LLEVATE ADEMAS CUALQUIERA DE ESTOS TITULOS DE REGALO (EXISTENCIAS LIMITADAS)

BEST OF THE BEST P.V.P.- 4995 · CASTLE II P.V.P.- 6990 · COMANCHE P.V.P.- 5650 · COOL WORLD P.V.P.- 2950 · CREEPERS P.V.P.- 3990

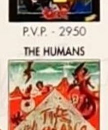
DARK SEED P.V.P.- 6990 · DR. BRAIN P.V.P.- 5650 · ETERNAM P.V.P.- 4490 · FIRE AND ICE P.V.P.- 4990 · FLASH BACK P.V.P.- 5990 · GRAND PRIX P.V.P.- 7700

I.J. FATE OF ATLANTIS P.V.P.- 6150 · INDI 4 (ARCADE) P.V.P.- 2860 · INTERNAT. RUGBY CHALLENGE P.V.P.- 3990 · LARRY V P.V.P.- 7490 · LEEDS UNITED P.V.P.- 4995



















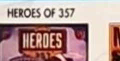


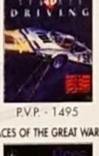
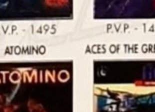


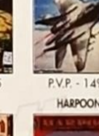
LEMMINGS 2 P.V.P.- 4990 · LEYEND OF KYRANDIA P.V.P.- 4625 · LOST IN LA P.V.P.- 5150 · LUIGI & SPAGHETTI P.V.P.- 2950 · MICHEL JORDAN IN FLIGHT P.V.P.- 4990 · MONKEY ISLAND 2 P.V.P.- 6995 · NIGEL MANSELL'S P.V.P.- 3900 · PC BASKET P.V.P.- 1990 · ROADTRACK P.V.P.- 5000 · SENSIBLE SOCCER P.V.P.- 4990 · SHADOW OF THE COMET P.V.P.- 5650 · SHERLOCK HOLMES P.V.P.- 7990 · SPACE QUEST I P.V.P.- 6650 · SPELL CRAFT P.V.P.- 6990

STRIKE COMMANDER P.V.P.- 7990 · STUNT ISLAND P.V.P.- 6150 · TASK FORCE 1942 P.V.P.- 7700 · THE HUMANS P.V.P.- 4990 · TORNADO P.V.P.- Consultar · TROLLS P.V.P.- 3600 · ULTIMA VII P.V.P.- 7990 · UNLIMITED ADVENTURE P.V.P.- 6990 · VEIL OF DARKNESS P.V.P.- 6990 · WAX WORKS P.V.P.- 4625 · WHERE IN SPACE C.S. P.V.P.- 6990 · WWF EUROPEAN RAMPAGE P.V.P.- 2950 · X-WING P.V.P.- 6650 · ZOOL P.V.P.- 3600

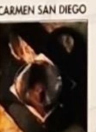
OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS





EXITOS PC 2 (Game over, Game over II, Army Moves, Navy Seals, Freddy Hardest, Freddy Hardest II, Aventura original, Aventura espacial) P.V.P.- 1995 · HEROES OF 357 P.V.P.- 1495 · MURDER 5 1/4- P.V.P.- 1495 · RAMPARTS P.V.P.- 1495 · 4D BOXING P.V.P.- 1495 · 4D DRIVING P.V.P.- 1495 · POPULOUS P.V.P.- 1495 · MIG 29 P.V.P.- 1495








MULTISPORTS 2 (Aspar, Michel, Pole Position, Mundial Football, Basket Master, Golden Basket) P.V.P.- 1995 · STEEL EMPIRE P.V.P.- 1495 · FANTAVISION P.V.P.- 1495 · CARMEN SAN DIEGO P.V.P.- 1495 · ATOMINO P.V.P.- 1495 · ACES OF THE GREAT WAR P.V.P.- 1495 · BUDOKAN P.V.P.- 1495 · HARPOON P.V.P.- 1495

Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

C.P. .... MODELO DE CONSOLA ....

TELF .... Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
ENVIOS CONTAREEMBOLSO GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



PACK GAMES

- OK Pack Games: WING COMMANDER II (SPECIAL OPERATION 1 y2)
- Compañía: ORIGIN.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

EMOCION POR PARTID



Hace ya algun tiempo que "Wing Commander II" (The Revenge of Kilrathi) llegó a las pantallas de nuestros ordenadores. La primera parte de éste tuvo una continuación -si así se la puede llamar- en los discos con misiones que Origin nos sirvió meses después. Pues bien, aquí tenemos, directamente desde las retorcidas mentes de los programadores de Origin, el correspondiente disco de misiones de "Wing Commander II", Special Operations 1, y además, por el mismo precio... Special operations 2.

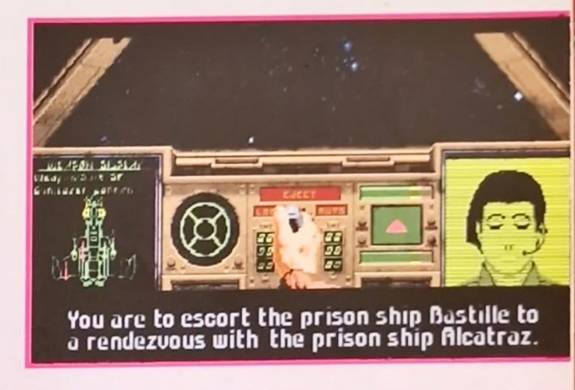


SPECIAL OPERATIONS 1

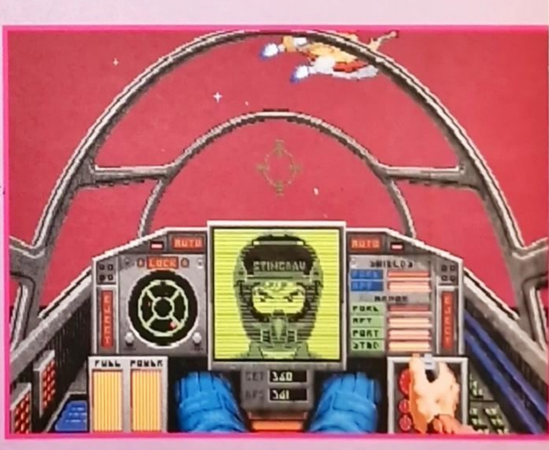
Aquí encontrarás la primera de las dos situaciones especiales diseñadas por Origin para nosotros. La situación es la siguiente: Tras la batalla de K'tithrak Mang (con la consiguiente victoria de los rebeldes, o sea, nuestra victoria) los mundos que todavía se encuentran sometidos a la tiranía de los gatos preparán la rebelión que les libere de tan cruel raza. Tú, obviamente intentarás aprovechar esta ocasión no solo para conseguir una Z -máximo galardón posible-, sino para demostrar de una vez por todas que no eres un simple piloto de minúsculas batallas.

A DOBLE











Las animaciones e introducciones del juego han sido mejoradas para dotar al producto de una atracción superior a lo que en un principio se podía esperar de una nueva entrega de misiones cuyo objetivo es la mejora de nuestra capacidad de pilotaje.

SPECIAL OPERATIONS 2

Al igual que Special Operations 1, este segundo disco de misiones -en realidad son dos discos- te propone la siguiente situación: Los sistemas de comunicación de los rebeldes se han vuelto locos a causa del desgaste sufrido durante estos últimos años de fragorosas batallas. Con la moral por los suelos, afrontarás lo que puede ser la última gran batalla del imperio. De tí depende que la rebelión quede en un simple intento.

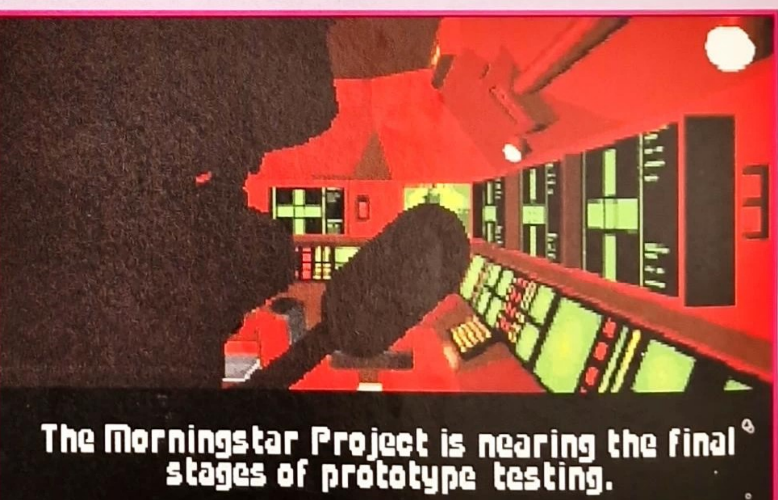
LAS NUEVAS MISIONES

Desde luego los señores de Origin no han escatimado esfuerzo a la hora de crear nuevas e interesantes misiones para ti. En total nos han servido cuatro discos de alta densidad con dos situaciones diferentes. En la primera podremos disfrutar de hasta 20 misiones repletas de enemigos, mientras que en la segunda tendremos la nada despreciable cantidad de 17 misiones.

Otra de las novedades que se han introducido, es el complejo diagrama de misiones (descrito perfectamente en el manual del juego) que te permite, entre otras cosas, ser abatido en alguna de ellas sin que el juego finalice en ese momento -recordemos que en Wing Commander II las misiones eran lineales, es decir, si fracasabas en alguna de ellas el juego concluía-. Por último se nos brinda también la posibilidad de realizar cada una de ellas por separado, gracias a los dos programas que se incluyen en el paquete (uno por cada situación) y que nos permite seleccionar cualquiera de las misiones del juego tecleando simplemente la referencia a la misma.



Si ya nos resultó complicado cumplir con éxito las misiones encomendadas en el juego original, los señores de Origin están dispuestos a superar nuestras predicciones con la entrega de estas nuevas fases. La aventura está servida y lista para degustar.



MAS DE TODO

Por supuesto, estas misiones han respetado la idea original, sirviéndonos nuevas "intros" con más y mejores animaciones. En ellas podremos oir, como siempre, las voces digitalizadas de cada uno de los



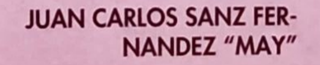




personajes que aparecerán a lo largo y ancho del juego. Para finalizar, decirte que, si lo que pretendías era encontrar nevas embarcaciones, aquí podrás manejar la nueva, poderosa y supermaniobrable Crosshow además del espectacular supercaza de combate Morning Star -así es como lo describen los propios creadores del producto-.

NADA NUEVO

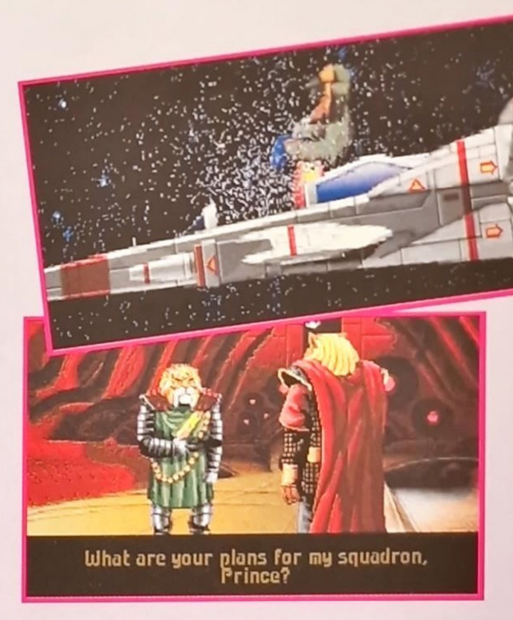
Para no caer en la rutina, no vamos a decir esta vez eso de "si disfrutaste con "Wing Commander II", disfrutarás con sus nuevas misiones" -al final lo he dicho-. Simplemente te diré que aquí no encontrarás nada radicalmente diferente a los visto en el programa original. Podrás ver, eso si, la suficiente dosis de diversión que te permita vivir hasta que aparezca -si algún día lo hace- un "Wing Commander III". Pero bueno, ¡ya has leído bastante!, ve corriendo al cajón y saca los discos con misiones, instaló en tu ordenador y disfruta combatiendo junto a Crossbones, Minx, Talon y el escuadrón del Aguila Salvaje de Maniac -total ná-. ¡Ah!, no te olvides de utilizar el editor de insultos para piropear a tus enemigos con las palabras mas desagradables que se te puedan ocurrir. Imprescinible.



JUAN CARLOS SANZ FERNANDEZ "MAY"



Podemos ejecutar cualquiera de las misiones encomendadas tecleando simplemente su referencia.







OK 90%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	90
Sonido :	95
Originalidad:	75
Movimientos :	90

Fabricante :
MEDIA VISION.
Distribuidor :
DIRAC S.A.

PRO AUDIO SPECTRUM 16

Si hay algo que ha caracterizado a nuestros "compatibles" desde el principio de los tiempos, eso ha sido, sin duda, la posibilidad de incorporar más y más tarjetas que ampliasen en mayor medida las posibilidades de la máquina. Gracias a los slots de expansión que desde el principio IBM incorporó a los primeros compatibles, podremos conseguir que, con la única incomodidad (por llamarlo de alguna manera) de retirar un simple tornillo, tu ordenador se convierta en un perfecto operador de video o, como en el caso que nos ocupa, sea capaz de crear músicas y sonidos con calidad digital. Músicas que solo podrás crear con PRO AUDIO SPECTRUM 16 BITS.



LO QUE NOS OFRECE.

Quizás sea este el aspecto que más pueda interesar a todo aquel que, o bien el aspecto técnico le pueda venir algo grande, o bien esté interesado solamente en aquellos programas o utilidades incluidos en el paquete.

El producto incluye distintos programas y utilidades que trabajan bajo MS-DOS, aunque también incorpora versiones Windows de la mayoría de las utilidades. He aquí una breve descripción de cada uno de ellos:

■ UTILIDADES

MULTIMEDIA MIXER.- Nos permite regular el nivel de volumen de las distintas fuentes de sonido conectadas a nuestra tarjeta, esto es, el sintetizador de música, el reproductor de CD, el canal auxiliar y el micrófono. También será posible, entre otras cosas, utilizar el ecualizador para ajustar la señal de salida (al igual que lo haría cualquier otro ecualizador estéreo).

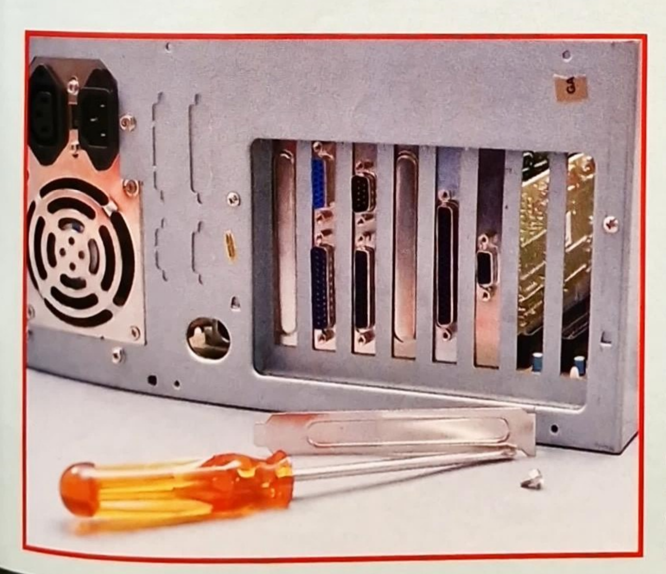
Por último el programa nos dota de posibilidad para realizar fundidos (reducción progresiva de volumen) con suma facilidad.



PURO SONIDO DIGITAL



Tanto la puesta en marcha del software como la instalación física en sí, Pro Audio Spectrum 16 no presenta demasiadas complicaciones inclusive para los ususarios menos experimentados en estas lides.

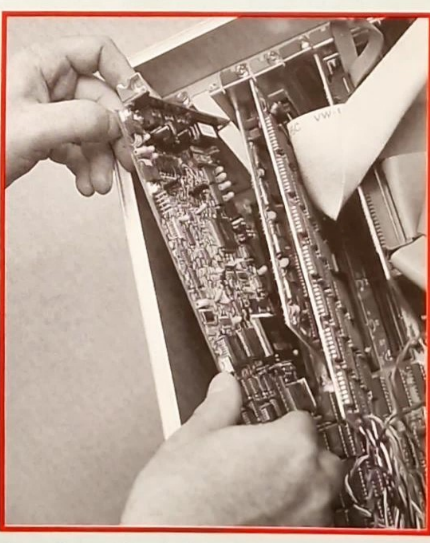


PAS UTILITY.- Realiza las mismas funciones que la anterior utilidad, con la diferencia de que ésta trabaja bajo MS-DOS.
Su uso será posible en dos modos diferentes, bien a través de una amplia gama de comandos o bien utilizando algún entorno que simule de alguna manera a Windows (eso si, en modo texto).

PLAY/ REC-FILE.- Grabar y reproducir desde la línea de comandos será tan sencillo como utilizar estos simples pero poderosos comandos.

AUDIO MATE.- Esta es una de las opciones que más interesará a todas aquellas personas que, con frecuencia, realicen la presentación de proyectos mediante ordenador. Ya que el pasar pantallas y pantallas puede llegar a ser bastante aburrido, ésta utilidad te permitirá incluir distintas músicas según se vayan sucediendo las distintas fases de la presentación.





La colocación de la tarjeta, debe realizarse cuidadosamente para no dañar ninguno de los componentes del interior de nuestro ordenador.

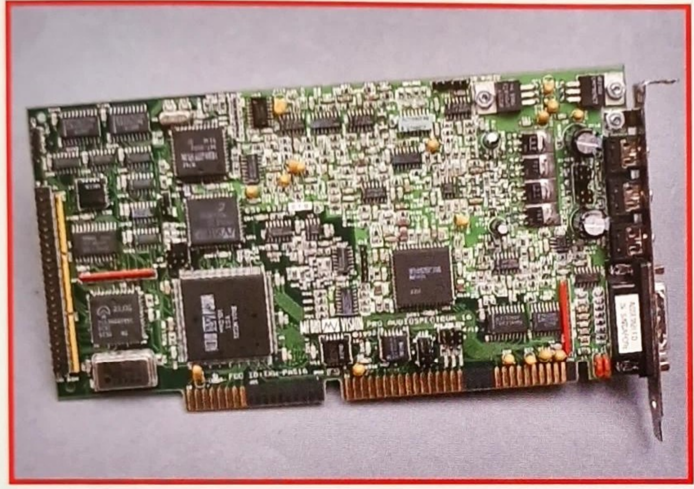
Es compatible con paquetes de presentación como los incluidos en Animator o Harvard Graphics.

STEREO STUDIO FX.- Si tu afán de conocimiento va mucho más allá de la música, aquí está este editor de efectos especiales con el que podrás grabar y editar cualquier tipo de sonido que le introduzcas bien a través de la entrada estéreo o bien a través del micrófono. Sus posibilidades van desde las ya conocidas opciones de grabación y reproducción hasta los sofisticados comandos que te permiten amplificar la señal, seleccionar toda o una parte del efecto, copiar, cortar y un sinfín de poderosas opciones que convertirán tu ordenador en un auténtico estudio de efectos especiales.

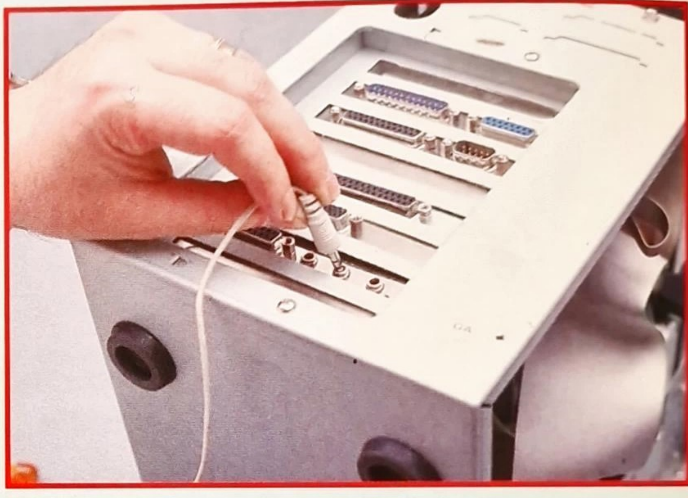
PRO AUDIO SPECTRUM 16 PRESENTA UN AMPLIO ABANICO DE OPCIONES PARA EL TRATAMIENTO DEL SONIDO.

POCKET TOOLS.- Lo que encontrarás aquí sera un sencillo sistema para grabar/mezclar/reproducir ficheros en formato WAV (formato utilizado principalmente para la reproducción de efectos de sonido).

SP SPECTRUM SEQUENCER.- En este programa podremos encontrar todas las herramientas necesarias que nos permitan sacarle el máximo "jugo" a la tarjeta. Incluye, además de un divertido piano, un complejo editor con el que podrás, a través de la entrada MIDI, mezclar cada una de las pistas que componen una canción. Además incluye una gran cantidad de opciones dirijidas principalmente a aquella gente que pretenda utilizar es-



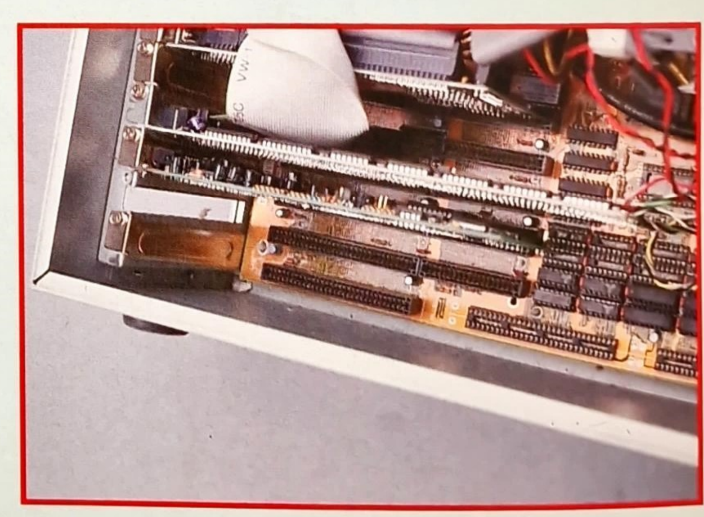
La tarjeta en sí, no difiere excesivamente de las ya existentes en el mercado dentro de su categoría.



Por supuesto deberemos comprobar que las conexiones están en pleno funcionamiento tras la instalación.



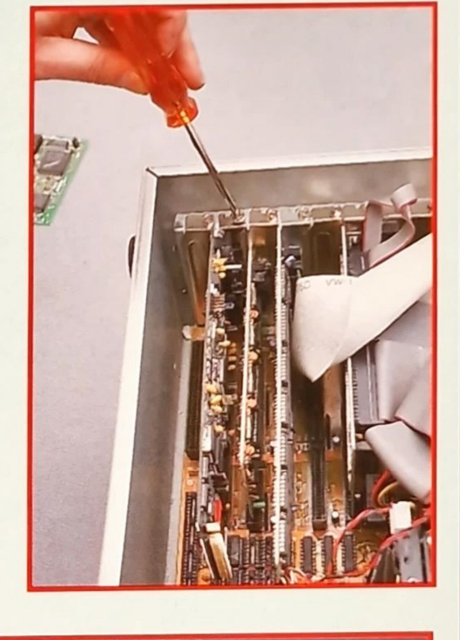
Un completo juego de discos, introducirá en nuestro PC todo un mundo de sonido digital de fácil manejo y comprensión.



Previamente a la instalción deberemos comprobar que nos queda al menos un slot de expansión libre para nuestra tarjeta.







ta tarjeta con un fin más serio que el de escuchar las músicas de demostración que incluye el paquete -y que por otro lado son una gozada para los oidos.

SOFTWARE RESIDENTE.- Por último mencionar el software residente que se incluye en el paquete y que permite, entre otras utilidades, escuchar lo que estamos escribiendo cuando utilizamos nuestro procesador de textos -lamentablemente el ordenador hablará con un inconfundible acento americano-.

ANTE TODO COMPATIBILIDAD

Bueno, hasta aquí hemos llegado con la breve descripción de cada uno de los programas que acompañan a la tarjeta.Como era de esperar, el aspecto de la compatibilidad también ha sido cuidado por sus diseñadores -ya que todavia la Pro Audio Spectrum no está muy extendida entre los productores de software-, permitiendo simular con total fiabilidad a tarjetas como SoundBlaster o SoundBlaster Pro.De todas formas, no dejes de seleccionar PRO AUDIO SPECTRUM cada vez que lo encuentres en un menú de selección de tarjetas de sonido. En ese momento descubrirás de lo que es capaz tu "pequeño" ordenador.

El paquete viene acompañado de un completo manual de aproximadamente unas trescientas cincuenta páginas que te explica todo con el máximo detalle posible.

Por lo demás, nada que comentar. Si quieres deleitar tus oidos con puro sonido digital ya sabes lo que debes hacer.Para empezar en el mundo de la música, aquí encontrarás una potente -y a la vez económica- herramienta que te ayude darle un "toque" digital a todas tus obras.

Por último, si tan solo te interesa que cuando juegues con tus juegos preferidos, tu ordenador suene como una auténtica discoteca, hazte con ella. Entrarás en un nuevo mundo de música y efectos especiales. Algo verdaderamente espectacular.

JUAN CARLOS SANZ FERNANDEZ
"MAY".





DISCOS

Lo mejor de Clapton

ERIC CLAPTON

"TIMES PIECES"



El éxito, no tan inesperado, adquirido por Clapton con la venta de su "Unplugged", mostró a las claras quién controla una de las parcelas más amplias de la música actual. Sin embargo, no hay que desdeñar de ninguna manera cualquiera de sus anteriores creaciones por lejanas que nos parezcan. "Time pieces" representa una brillante colección extraída de la carrera de Clapton, guitarra acústica en ristre, en la que se inluyen temas sobre todo de los 70 e incluso versiones espeluznantes entre las que destacan la de Marley, Dylan y J.J. Cale. Por si quedaba alguna duda...

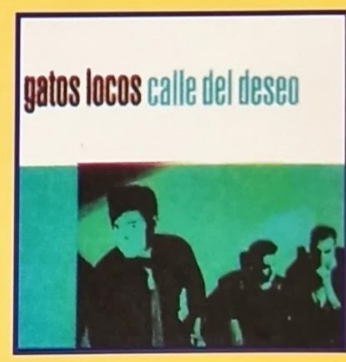
DISCOS

Maullando de nuevo

GATOS LOCOS

"CALLE DEL DESEO"

No queremos decir, ni mucho menos, que cuando Fernando Lavado, Juan Baena y Julio Cano, componentes de Gatos Locos, se encierran a trabajar, maullen en vez de cantar. Nada más lejos de nuestra intención que no es otra que la de prestigiar su nuevo álbum, "Calle del deseo". Escuchando la profundidad de los temas que lo componen, podremos observar que les quedan fuerza y ganas suficientes como para mantenerse sin complicaciones dentro del espectro del Rock-pop español (más del último que del primero). Como novedad, decir que su fichaje por Fonogram representa adquirir un poco más de fuerza europea si cabe y como no novedad, la producción ha corrido a cargo de Paco Trinidad. Evolución o muerte que diría el otro.



DISCOS

El regreso del BOSS

BRUCE SPRINGSTEEN

"IN CONCERT"

Para todos aquellos que no pudieron retomar viejas vivencias en el espectacular concierto con que nos deleitó Bruce Springsteen después de cuatro años, está ya a la venta un L.P., o compacto, o cinta, según deseéis, que a buen seguro conseguirá que montéis una buena en vuestra habitación. Canciones con gancho, típicas del rock americano, fantásticas y a la medida del "jefe" que exaltarán hasta los más irremediables límites nuestra líbido musical, se entiende. Su resurgir ha sido como casi siempre, espectacular y lleno de colorido, así que porqué no vamos nosotros a poder contar con un concierto privado cada vez que queramos.

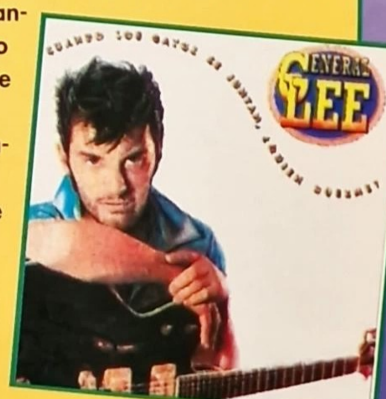


¡A la cargaaa!

GENERAL LEE

"CUANDO LOS GATOS SE JUNTAN, QUIEN DUERME"

Aquí tenemos de nuevo a General Lee, no es por supuesto aquel que infligiera algunas derrotas a los ejércitos norteños en la Guerra de Secesión, despistadillos, se trata del regreso de un auténtico rocanrolero de frescura y entendimiento reconocidos. De la mano de Tony Luz se ha lanzado a la creación de un trabajo verdaderamente sensacional que supera con mucho lo realizado hasta la fecha. Si quieres traspasar el umbral de lo cotidiano y dedicarte en pleno a la fiesta, te proponemos la escucha atenta de todos sus temas, incluyendo la nueva versión a todo lujo del "Can't buy my love" de los Beatles. Legendario ¿no?





Tensión en el avión

"PASAJERO 57"



El rostro de Wesley Snipes empieza a reconocerse cada vez con mayor frecuencia sobre la gran pantalla. Quizá sea su trabajo en películas como "Jungle Fever", "Los blancos no saben meterla" o "New Jack City" los que le hayan llevado a Kevin Hook a otorgarle el papel de protagonista en este "thriller" de tensión extrema surgida entre un especialista en acciones antiterroristas y un terrorista capacitado en manejos anticivilización. La historia está correctamente controlada en cada momento para lograr del espectador una atención máxima frente a lo que va sucediendo, a veces con rapidez vertiginosa.

Rane (Bruce Payne) es un criminal sin escrúpulos buscadísimo por la ley que, mira por donde, va a topar en sus aventuras con John Cutter (Wesley Snipes) ex-policía centrado actualmente en entrenar a guardaespaldas y guardias jurados. De semejante cita no podían salir más que chispas, el problema es que nos encontramos a bordo de un avión y la vida de muchas personas está en juego. La parcela amorosa se cubre con la incorporación de Alex Dachter (Marti) la bella auxiliar de vuelo que le hará olvidar su mal momento tras el asesinato de su esposa. Toda una demostración de acción que estamos obligados a "sufrir".

El justiciero de la ciudad

"UN DIA DE FURIA"

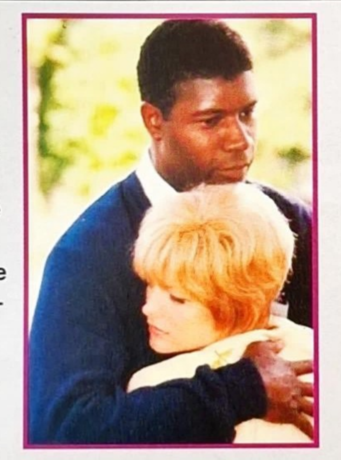
Michael Douglas no descansa. Después del rotundo éxito de "instinto Básico", ahora nos ofrece otro tipo de turbulencias bastante más violentas que aquella.

"Un día de furia" representa todo aquello por lo que el ciudadano medio norteamericano se frustra sin remedio. D-Fens, que tal es el nombre de Douglas en la película, se queda sin empleo debido a los recortes presupuestarios, tan de moda hoy en día, del Departamento de Defensa. Inicia una vida normal intentando ver a su ex-mujer e hija, a las que hace tiempo que no ve por deseo expreso de las mismas. Por lo visto, elige un día de esos de atasco y tentetieso y su frustración desemboca en una descarga violenta de improperios que lentamente pasa al lenguaje de las balas.

Tamaña locura ha de tener visos de pararse y el elegido para la hazaña es nada menos que Prendergast (Robet Duvall) un policía a punto de jubilarse, tan cabreado como D-Fens, pero algo más cuerdo, lo cual supone un alivio para el espectador. Esperemos que a Joel Schumacher se le presente un éxito tan revolucionario con Douglas como el que éste obtuviera de su anterior producción.

A vueltas con JFK

"LOVE FIELD"



Nuevo contrataque de Michelle Pfeiffer, de la mano de Jonathan Kaplan, en una película de interrelación de razas, muy de agradecer para los tiempos que corren de inentendibles xenofobias. Lurene Hallet (Pfeiffer) protagoniza una similitud con la primera dama presidencial de aquella época, Jackie Kennedy, estimulada por la común pérdida de un esperado hijo. Llevada de su "afición" decide intentar llegar de algún modo hasta Mrs. Kennedy pero falla en su intento.

Después se producirían los famosos acontecimientos del asesinato del presidente que conmovieron al mundo. Lurene decide, a costa del beneplácito de su marido, acudir al entierro de JFK en Washington y así se inicia una aventura junto a otros dos personajes que irá uniendo al resto de los elementos de la historia. Habrá que tener en cuenta que el papel de Michelle Pfeiffer le valió otra nominación al Oscar, aunque esto a veces no sea una garantía total.

Amistades Peligrosas

"SIN ESCAPE"



Jean-Claude Van Damme y Rosanna Arquete, forman pareja en esta simple historia del amor entre un "ex-preso" y una civil normalita. El nexo de unión lo establecerá el hijo de aquella, por otra parte, hermano del famoso Macaulay Culkin, "uséase" el Kieran del mismo apellido.

Sam (Van Damme) es un preso que logra escapar de su fin carcelario en pleno traslado y que, ocultándose llega hasta territorio de Clydie (R. Arquete), apetecible viuda, por cierto. Al ser descubierto por Mookie (Culkin) nace la irremediable amistad que los fugitivos despiertan en los críos. El resto ya os lo podéis imaginar, un malo malísimo Franklin (Joss Ackland) que lleva tiempo haciendo la vida imposible a ésta "disminuída" familia y el héroe que los defenderá a vida o muerte. Toda una historia de amor, odio, miedo y acción que ha sido correctamente dirigida por Marco Risi. Total que no deberemos dejar que la opción caiga en saco roto



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

R A N K I N G

1



PRINCE OF PERSIA 2 (Broderbund Software / Dro Soft)

Si ya la primera historia nos colmó de emocionantes momentos de aventura, peligro y acción, esta segunda entrega promete ser mucho más "enganchante". La incorporación de nuevos escenarios es de categoria.

2



FLASHBACK
(U.S. Gold/Dro Soft)

Una imaginativa producción que llegará a puntos de verdadera lucha por la supervivencia. Algo que conocen quienes jugaron con el famoso "Another

3



SHADOW OF THE COMET
(Infogrames/Erbe)

La población de Illsmouth está pendiente de tus investigaciones para descubrir el terrible misterio que los asola.

4



LEMMINGS 2 (The Tribes)
(Psygnosis/Dro Soft)

Poco más se puede añadir sobre estos personajes que forman parte de la leyenda de los videojuegos. Hay que verlo para creerlo.

5



NIGEL MANSELL.
(Gremlin/Erbe)

Una experiencia real sobre la conducción de los potentes F-1 que podrán llevarte a ganar el campeonato mundial.

6



SOLO EN CASA 2
(Capstone/Proein)

Aventuras y desventuras del pequeño Kevin en Nueva York. Deberás de concentrar todos tus esfuerzos en huir de tus malvados perseguidores.

7



SPEAR OF DESTINY
(ID Software/Pit Bull Soft)

Hitler anhela el poder absoluto sobre el mundo. Un héroe de capacidad como tú debe hacer lo imposible por desmantelar todos sus planes.



8



PREHISTORIK 2
(Titus/Proein)

Nuestro cavernícola preferido se ve obligado a buscar comida por los rincones más peligrosos de la época jurásica.



9



ARMA LETAL
(Ocean/Erbe)

Los policias más famosos y letales de la historia del cine y el videojuego están a tus órdenes para acabar con el crimen organizado.

10



PALADIN II
(Impressions/Proein)

Todas las dificultades que te encontrarás en tu camino hacia la libertad, pondrán a prueba tu eficacia para este juego.



¡¡¡ FUEGO !!!
¡Acabas de dar la orden! Ya no hay posibilidad de dar marcha atrás, el enemigo seguramente ha visto el fogonazo de tus cañones en la oscuridad de la noche y entre la sorpresa y el pánico se prepara para contraatacar. Es el momento de lanzar unas bengalas para dejarles totalmente al descubierto y mandar al resto de tu grupo de combate la orden de FUEGO A DISCRECCION.
Es uno de los muchos momentos que vivirás con el más avanzado y perfeccionado simulador naval sobre la Guerra del Pacífico Sur durante 1942.
Con pleno control de todos los mandos de tu navío o de tu fuerza naval, podrás elegir entre unirte a la Armada Imperial Japonesa o la U.S. Navy, dirigiendo acciones individuales o a todo un grupo de combate. Podrás recrear todas y cada una de las batallas históricas de la II Guerra Mundial en el Pacífico Sur (Guadalcanal, Kula Gulf, Tassafaronga,...), o bien diseñar tu propio enfrentamiento naval.
Con TASKFORCE tendrás el control total sobre las batallas navales del conflicto bélico más importante de nuestra era.
TASK FORCE
1 9 4 2
SIMULADOR NAVAL DE SUPERFICIE EN EL SUR DEL PACIFICO™
OTROS TITULOS DISPONIBLES
ATAC
LA GUERRA SECRETA CONTRA LAS DROGAS
MICROPROSE
MICROPROSE FORMULA ONE
GRAND PRIX
Geoff Crammond
MICROPROSE
LA PIRATERIA ES DELITO
MICROPROSE
ERBE
Serrano, 240
28016 Madrid
Tel.: 458 16 58
© 1993 MicroProse, Ltd.